TONY HAWK'S PRO SKATER 2 • DARK REIGN 2

PEŁNE WERSJE GIER! POLSKIE INSTRUKCJE!

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

Cena 19 zł 99 gr w tym 7% VAT
Numer 04/2003 (85) Kwiecień

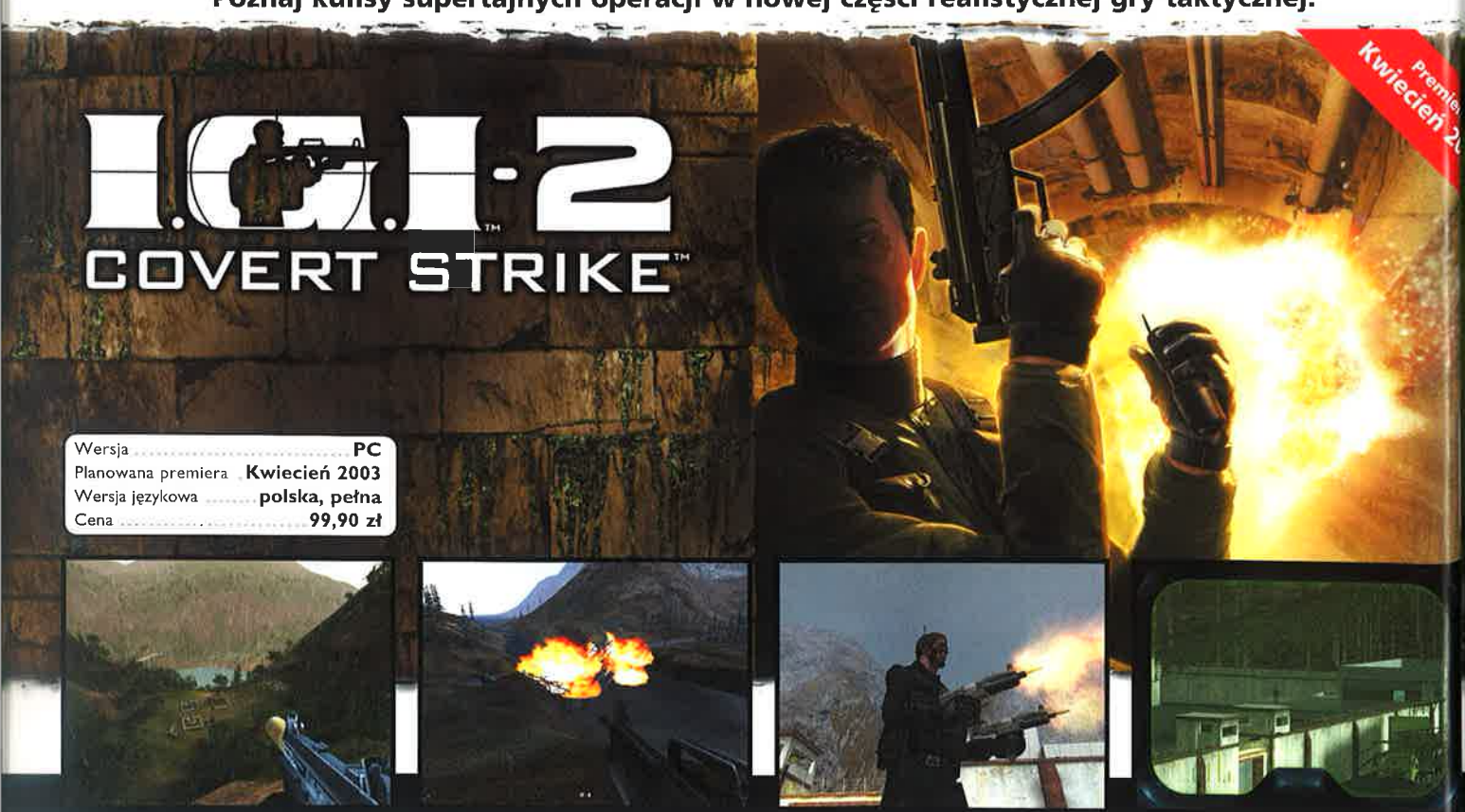
CD-ACTION®

NOWE HITY Z FIRMY
Codemasters
PRISONER OF WAR
IGI 2 - COVERT STRIKE
TOCA RACE DRIVER
COLIN McRAE RALLY 3
Szczegóły na następnej stronie

MISTRZOWIE KODU

Wykradnij najpilniej strzeżone tajemnice III Rzeszy! Wykaż się odwagą i sprytem, zaznaj smaku niebezpieczeństwa w doskonałym połączeniu gry przygodowej i akcji.

Zostań komandosem i walcz z międzynarodowym terroryzmem! Poznaj kulisy supertajnych operacji w nowej części realistycznej gry taktycznej.



© 2002 the Codemasters Software Limited Company. Wszelkie prawa zastrzeżone. Codemasters i logo Codemasters są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Race Driver"™, „Colin McRae Rally"™, „Covert Strike"™, „Prisoner of War"™, „GENIUS AT PLAY"™ są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „TOCA"™ jest zarejestrowanym znakiem handlowym należącym do Toca Tour Limited. „Colin McRae"™ oraz podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi należącymi do Colina McRae. „IGI"™ jest znakiem handlowym należącym do Innerloop Studios. Wszelkie prawa, znaki towarowe, projekty i zdjęcia producentów samochodów użyte są przez Codemasters na podstawie licencji. Wszystkie pozostałe znaki oraz prawa należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

PREZENTUJĄ!

Codemasters
GENIUS AT PLAY™

**Poznaj najbardziej realistyczne i dynamiczne wyścigi samochodowe na PC!
Delektuj się doskonałym modelem jazdy, kolizji oraz wciągającym trybem kariery.**

TOCA™ RACE DRIVER™

Premiera Kwiecień 2003

Wersja	PC*
Planowana premiera	Kwiecień 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

**Weź udział w rajdach samochodowych wcielając się
w samego Colina McRae w nowej odsłonie najlepszej gry rajdowej!**

colin mcrae rally 3™

Premiera Maj 2003

Wersja	PC*
Planowana premiera	Maj 2003
Wersja językowa	polska, pełna
Cena	99,90 zł

* wersja na Playstation 2 już w sprzedaży.

SPRZEDAŻ WYŁĄCZNIE ZAMÓW JUŻ DZIŚ
WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
Codemasters
PATRONAT MEDIALNY
wp.pl
KOMFORT I PRECYZJA

Szczęśliwa siódemka

Co roku doświadczamy tego samego uczucia. "Niesamowite! Ile to już mamy? Dwa-trzy-cztery... siedem lat!?" - pytamy samych siebie w zdumieniu. A jednak. Kolejny rok minął jak z bicza trzasł.

Siedem lat. Dużo to czy mało? Siedmiolatek to przecież nadal dziecko, które dopiero zaczyna się uczyć w podstawówce. Z drugiej strony, siedem lat to mniej więcej 1/10 ludzkiego życia. Siedem lat to 84 miesiące, podczas których widzieliście w kioskach charakterystyczne logo ze złotym dyskobolem. 84 miesiące to czas, w którym ilość pamięci w typowym komputrze wzrosła z 16 do 256 MB RAM, a procesory, które w dniu naszych "narodzin" ostrożnie przekraczały granicę 100 MHz, teraz taktowane są GHz. 84 miesiące dla pisma z naszej branży to naprawdę sporo czasu. Najlepszy na to dowód to fakt, że tylko nielicznym udało się dotrwać do takiej rocznicy. I nie zanosi się na to, by do tego towarzystwa szybko dołączył ktoś jeszcze. Raczej przeciwnie. Tak czy siak - to było siedem naprawdę tłustych lat.

Mamy taki zwyczaj, że co roku przy okazji każdej rocznicy przeglądamy wszystkie kwietniowe numery CDA. I za każdym razem ogarnia nas zdumienie, jak niedoskonałe wydają się edycje sprzed kilku lat. Ostatnio przeżyliśmy lekki szok podczas oględzin numeru 35 z 04/1999 (*). Doskonale pamiętamy, jak go składaliśmy. To było przecież tak niedawno. I cóż? Dziś wygląda jakoś tak... nieciekawie. Ale wówczas i nam, i Wam, ten numer CDA wydawał się wspaniały. Mamy nadzieję, że podobnego uczucia niedowierzania nie wywoła u nas za kilka lat wydanie 04/03. Przecież ten numer jest naprawdę wspaniały. ;-) Chociaż... czemu nie? To by znaczyło, że nadal się rozwijamy i że ciągle poszukujemy - również znajdujemy, że cały czas uatrakcyjniamy naszego pupilka - CDA.

Siedem lat. Ci, którzy dopiero uczyli się czytać wówczas, gdy pierwszy CDA pojawił się w obiegu - teraz są już wyrośniętymi nastolatkami. Ówcześni nastolatkowie dzisiaj już studiują, pracują, niektórzy nawet niańczą dzieci (a nie lepiej jednak było pograć na kompie, co?). Z kolei wówczas studenci obecnie powoli dobijają do trzydziestki. Zgroza!

Chcielibyśmy teraz podziękować tym wszystkim, którzy co miesiąc oddają własny głos (i swoją kasę) w nieustannym plebiscycie na najpopularniejsze pismo o grach. Staramy się Wam odpłacić pismem na poziomie europejskim, tworzonym z pasją i zaangażowaniem. Pismem nie dla hardcore'owych lub profesjonalnych (cokolwiek by to miało znaczyć) graczy, nie dla elit i tych najmądrzejszych itd. Po prostu - dla graczy. Dla wszystkich, którzy lubią miło spędzać czas przed komputerem. Dlatego nigdy nie zależało nam na tym, by CDA określano mianem "kultowego". Naszą ambicją było, jest i będzie, tworzenie pisma CIEKAWEGO, którego lektura staje się przyjemnością i relaksem. Może to dzięki temu od kilku lat jesteśmy liderem na rynku pism o grach? Co nie znaczy, że z tego powodu popadamy w dumę i samouwielbienie (co niektórzy czasem nam to zarzucają). Tytanik też był kiedyś największym liniowcem świata - i wcale mu to nie pomogło... Jesteśmy dumni z tego, co osiągnęło CDA (bo w końcu to nasze pismo), ale stale pozostaje dla nas jasne, że przed nami jeszcze wiele do osiągnięcia, że jeszcze nie raz CDA poprawimy i ulepszymy.

Czego moglibyśmy sobie, i Wam, życzyć z okazji takiego wydania CD-Action? Abyśmy razem spotkali się na... 18-tce! Już dziś gwarantujemy, że (jeżeli do tego dojdzie, a w to przecież mocno wierzymy) będzie to impreza nie z tej ziemi. Zapraszamy Was na nią już teraz... i Wasze dzieci (a co!), które za 11 lat niewątpliwie staną się graczami. W końcu geny, i zapisane w nich cechy, dziedziczy się po rodzicach... Prosimy tylko, by na owej imprezie nie wyrywać nam lasek (tych drewnianych) i nie zakłócać działania aparatów słuchowych...

Miłej lektury

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

A kim są te malolaty? Ano to my, ludzie z CDA, mający po około 7 lat. Ciekawe czy zgadniecie kto jest kto?

(*) A tak na marginesie: to było 3 CD + 132 strony za 17,99 zł. Po czterech latach za numer 04/2003 r. (148 stron + 3 CD + teczka i do tego gra TONY HAWK's PRO SKATER 2!!!) płaciliście - 19,99 zł... Niech no tylko ktoś nam powie, że CDA winduje swą cenę. 149 gr więcej przez CZTERY lata. To dużo?

PS Następny nr CDA ukaże się około **15.04.2003**.

UWAGA!
Zapowiadane na 1.04.2003 wydanie Numeru Specjalnego... zostaje przesunięte. Na kiedy? Cóż, na późną wiosnę lub w okolice wakacji. Powód? Zbieg niefortunnych okoliczności... Ale jak to mówią "co ma wisieć, nie utonie" albo "co się odwlecze, to nie ucieczę". Możemy Wam obiecać jedno - Numer Specjalny na pewno się ukaże! Warto na niego czekać.

CD-ACTION

e-mail: cdaction@cdaction.com.pl
www.cdaction.com.pl

Nr 04/2003 (85)
kwiecień 2003

Redakcja

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy Daniel Bartosik, Sławek Bl[illegible], Łukasz Bonczol, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Ma[illegible] Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Paweł Musiałowski, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys

Redaktor techniczny Jacek Sawicki

DTP Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawi[illegible]

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes Witold Woźniak
Członek zarządu Jerzy Szulwic

Dyrektor wydawniczy Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu Maria Kardas

Dział reklamy
Dyrektor Katarzyna Jabłońska
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowy[illegible]
Monika Walczak
tel. (22) 5163519
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Zespół
Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5163517
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Jarosław Czujak
tel. (22) 5163544
e-mail: jaroslaw.czujak@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz, Beata Ciosek
tel. (022) 5163543
fax (022) 5163590
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

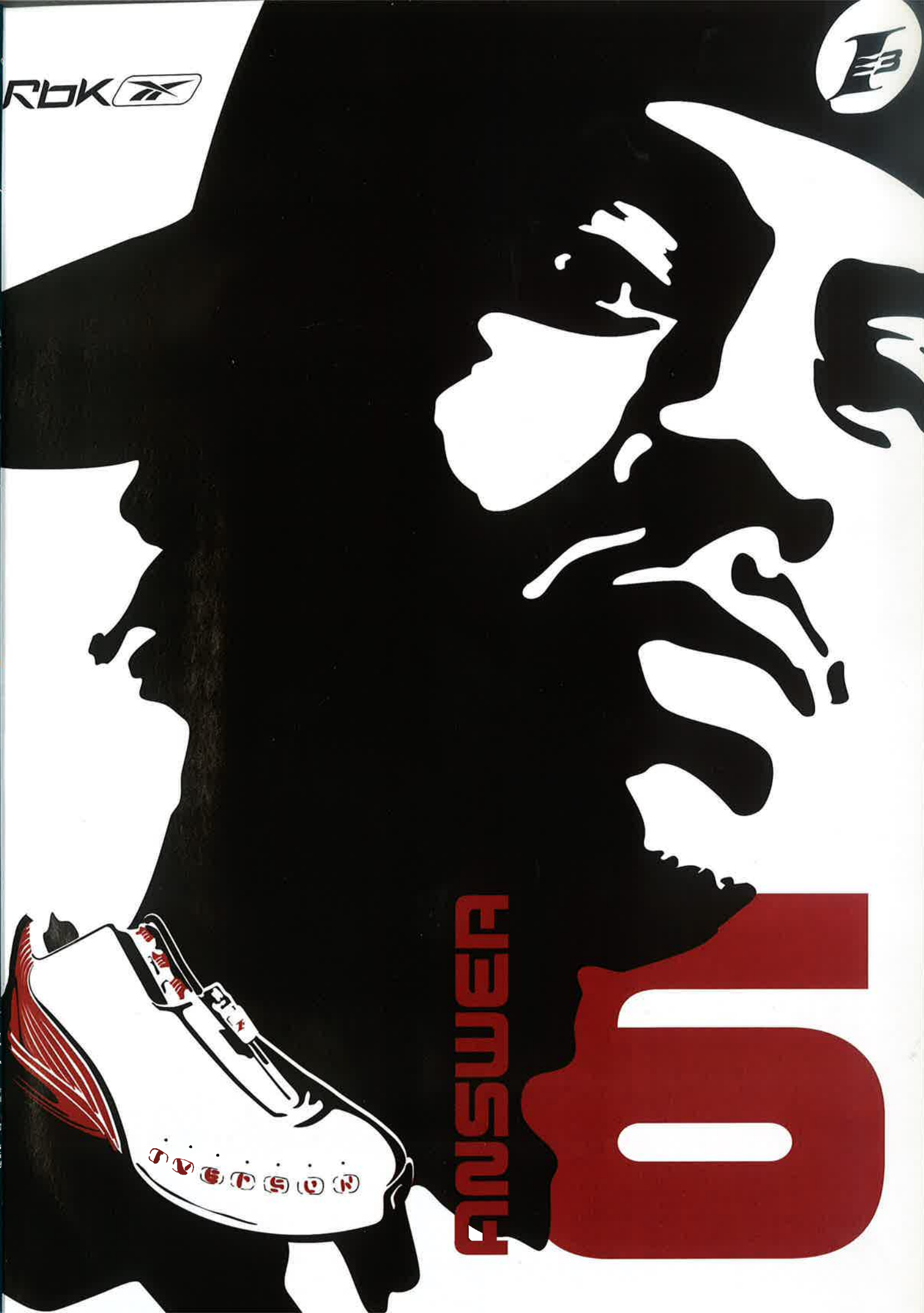
Reklamacje płyt CD
Bartosz Anielski - tel. (71) 343 24 11

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców [illegible] członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2[illegible]

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprz[illegible] numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wyd[illegible] i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

BAUER
www.bauer.pl


RbK
ANSWER
06

Spis treści

Zawartość CD

Zawartość Cover CD 008

W produkcji

Ace of Angels 030
Four Horsemen of Apocalypse 038
Golden Land 034
NWN: Shadows of Undrentide 036
Pain Killer 028
Rezerwowe Psy 2 032
White Fear 024

Recenzje

BomberFUN 087
C&C Generals 046
Cameron Files: Pharaoh's Curse 056
Cesarz PL 098
Drome Racer 084
Grom 080
Highland Warriors 094
Hotel Giant PL 097
Impossible Creatures 068
Kurka Wodna 2 059
Pacific Gunner 074
Rayman 3 064
Real Wars: Rough States 078
Robin Hood PL 099
Shadow of Destiny 090
Snajper PL 096
Strażnik Czasu 076
Test Drive 060
Treasure Planet 088
Unreal 2 050

Sufler

Robin Hood - solucja 102

Sprzęt

A4Tech 2Hand Work Wireless Office Desktop + Logitech Cordless Desktop Comfort 126
Asus P4SDX Deluxe 138
Creative CardCam Value 134
Creative Desktop Wireless 127
Creative I-Trigue 2.1 3300 129
Głośniki 5.1(Tracer Magnum2/Manta MM 2500/ MiNt MA-839C/Long Tech SP-910) 130
Marvin LM 1570 134
MSI TV@nywhere 136
NEC MultiSync 1560 NX 136
NEWSY z Internetu 124
QDI Kudoz 7E/333X-6A 138
QDI Npact 440SE-64MB/TV 132
VIA EPIA 2 i C3M 266 128

Inne

Action Redaction 142
Dark Reign 2 instrukcja 112
Dark Reign 2 okładka 058
FPP Zone 120
Gamewalker 042
Kalejdoskop 016
Kaszanka Zone 100
Na Luzie 118
O grach inaczej 116
O redakcji inaczej 107
Prenumerata 140
Tipsy 146
Tony Hawk's instrukcja 113
Tony Hawk's okładka 026

INDEKS GIER

Ace of Angels 030
BomberFUN 087
C&C Generals 046
Cameron Files: Pharaoh's Curse 056
Cesarz PL 098
Demonworld 101
Drome Racer 084
Four Horsemen of Apocalypse 038
Golden Land 034
Grom 080
Highland Warriors 094
Hotel Giant PL 097
Impossible Creatures 068
Kurka Wodna 2 059
MegaPinball 101
NWN: Shadows of Undrentide 036
Pacific Gunner 074
Pain Killer 026
Rayman 3 064
Real Wars: Rough States 078
Rezerwowe Psy 2 032
Robin Hood [solucja] 102
Robin Hood PL 099
Shadow of Destiny 090
Snajper PL 096
Strażnik Czasu 076
Test Drive 060
Treasure Planet 088
Unreal 2 050
White Fear 024

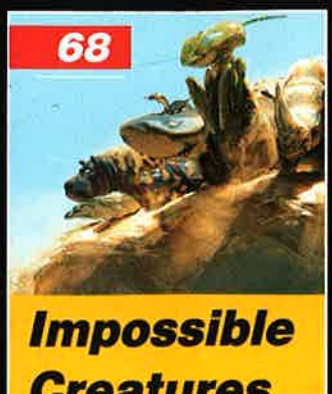
Hity numeru

Po raz pierwszy gra z tego cyklu, której nie stworzyła firma Westwood... Jak myślicie, czy wyjdzie jej to na dobre, czy raczej na odwrót?

Unreal 2

Wytęskniony, wymarzony, wymodlony... w końcu jest. Pierwsza część okazała się sensacją. Zaś druga... cóż, chyba nie udźwignęła bagażu oczekiwań graczy?

Zdaniem redakcji - najlepszy Rayman, jaki dotąd trafił na PC-ta. I od razu dobra rada - zainwestujcie w joypada (ten rym to specjalnie). :)



Impossible Creatures

Twórcy kultowego Homeworlda tym razem pewnie stąpają po ziemi. Ich nowy RTS ociera się o modną tematykę manipulacji genetycznych i jak zawsze urzeka piękną grafiką.

O, znów polska gra. I to całkiem niezła! Naturalnie o ile lubisz takie nieco falloutowskie miksy cRPG, gry akcji, strategii itd.

Reklama

ARD soft
HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA
Gry
Multimedia
Programy :Użytkowe
Księgowe
Magazynowe
Tel./Fax (+4822) 863 79 56 ; 863 22 59 ; 863 52 79
E-mail: ardsoft@ardsoft.com.pl http://www.ardsoft.com.pl
02-457 Warszawa ; ul.Łopuszańska 117/123

SPIS DOSTAWCÓW REKLAM

Ard Soft 6; Asus 123; Centertel 11; CD Projekt 1, 2, 3, 14, 15, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 33, 37, 53, 55; Era 7; Exe 147; Edgard Multimedia 77; Electronic Arts 49; Hyper 122; Ilyama 133; ISA 67; JTT 61; Licomp Empik Multimedia 57,73; Megabajt 137; Multimedia Vision 125,127,129; MSI 135, 141; NEC 148; Play 45; Play IT 63,93,115; Reebok 5; Rubikon 131; Samsung 13; Wirtualny Świat 17

Wielkie halo

Era Tak Tak XXL przerośnie Twoje oczekiwania!

W nowej promocji płacisz tylko 2 grosze netto za minutę połączenia z wybraną osobą z sieci Era! To nie wszystko - w zestawie XXL otrzymujesz 60 zł na rozmowy i SMS-y (30 zł przy zakupie i kolejne 30 zł po pierwszym doładowaniu konta), co daje Ci ponad 2400 darmowych minut lub 170 SMS-ów! Pakietu atrakcji dopełnia wybór wielu najnowszych modeli aparatów telefonicznych.

Skorzystaj z promocji na wielką skalę.

www.era.pl Informacja handlowa: 0 801 202 602

Opłata zgodna z cennikiem operatora sieci, z której wykonywane jest połączenie.

era

tak tak

Możesz więcej

Fragmenty recenzji Yasia

W pokoju zadudniło RATM, a ja przez kilka minut miałem okazję delektować się niezwykle dynamicznym i porywającym teledyskiem, złożonym z kawałków filmów przedstawiających przeróżne cuda wyczyniane na desce.

Oczywiście pierwszym ekranem, na który trafiłem, był ten dotyczący wszelkich ustawień. (...) W opcjach nie ma nic niezwykłego czy choćby niedostępnego w wersji demonstracyjnej, dlatego przejdźmy do dalszej części pokazu, jaką jest opcja Free Skate. Służy ona do spokojnej, niczym nieograniczonej jazdy po torach w grze.

Kolejny z dostępnych trybów gry, czyli Single Session, to połączenie Free Skate'a i trybu kariery. Właściwie jedyne, co całkowicie różni go od jazdy dowolnej, to ograniczona ilość czasu i zwykły sposób punktowania. Tutaj każdy z graczy może jeszcze dokładniej przetrenować trasę przejazdu tak, aby uzyskać najwyższy wynik punktowy.

Niestety obie wymienione do tej pory opcje mają jedną wadę - początkowo jest w nich dostępna tylko

jedna trasa. Aby móc pojeździć na kolejnych, trzeba je zdobyć - a nie jest to sprawa prosta. W tym celu wybieramy tryb Career Mode (...).

Kolejny krok to wizyta w skate shopie (...).

Zanim wyjedziemy na „ulicę", warto się jeszcze przyjrzeć trikom, jakich używa nasz zawodnik. Służy do tego specjalny ekran, na którym wszystkie dostępne ewolucje podzielono na kilka kategorii, takich jak grind, kick itp.

Tutaj - oprócz przeglądania trików i przypisanych im kombinacji klawiszy - możemy również dokonać zakupu nowych ewolucji; niestety wymaga to dysponowania dość sporą kasą, a o jej zdobycie też trzeba się postarać.

I właśnie zarabianie kasy jest - można by rzec - głównym celem gry. Wszystko zaczyna się w prościutkim skate parku - w hangarze, problemów którym bez większych problemów nauczymy się porządnie jeździć. Jednak pieniążki oraz kolejne parki nie przychodzą same, jeno za jeżdżenie. Trzeba jeszcze wykonać kilka innych zadań. Te generalnie na każdym dostępnym etapie są mniej więcej takie same. Trzeba np. zdobyć odpowiednią liczbę punktów (trzy kategorie),

INFO COVER CD

Minimalne wymagania obsługi naszego menu na Cover CD

Wszelkie uwagi, opinie i sugestie dotyczące zmian i ulepszeń menu kierujcie emailami pod adres cdaction@cdaction.com.pl, z dopiskiem MENU.

Istnieją dwie metody instalacji dema/programu:

1) Dwukrotnie klikamy nazwę danego dema/programu. ALE... jeśli np. klikniemy raz, zjedziemy na inne dema i wrócimy do poprzedniego - klikanie już nie zadziała (zrobiono to specjalnie - jeśli się wam nie podoba takie rozwiązanie, dajcie znać). Wtedy pozostaje druga metoda.

2) Klikamy raz nazwę dema/programu, otwiera się menu, pod screenami widać belkę z napisem INSTALUJ (lew. ROZPAKUJ). Klikamy RAZ ową belkę - rozpoczyna się proces instalacji. (Uwaga: niektóre dema - szczególnie te duże - reagują czasem z kilkusekundowym opóźnieniem. Nie klikajcie zatem KILKA razy tej opcji, gdyż doprowadzi to do rozpoczęcia kilku kolejnych procesów instalacji owego dema, co zwykle kończy się smutno. Izn. instalki się sypią.)

3) Istnieje możliwość skonfigurowania niektórych elementów wybieralki. Aby tego dokonać, kliknij pionową belkę po prawej stronie menu (z napisem USTAWIENIA). Jeśli sobie życzycie, ustawienia te zostaną zapisane na HDD i będą przymowane za domyślne przy każdym kolejnym uruchomieniu naszej wybieralki.

4) Na Windows XP niektórych może razić specyficzny sposób, w jaki przesuwa się pionowy pasek menu. Pomoże na to wyłączenie opcji ANIMACJE w Ustawieniach Menu.

5) W przypadku niektórych programów, wymagających stworzenia nazwy katalogu, do którego będą rozpakowywane, stopień instalacji nie będzie podany w tradycyjnym okienku, a na górnej belce menu.

6) Jeśli z rozmaitych przyczyn wybieralka nie przypadła ci do gustu. No cóż, instaluj dema ręcznie i napisz nam, co jest z nią nie tak - uwagi postaramy się wykorzystać przy tworzeniu kolejnej wersji naszego menu.

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich
- gra wymaga akceleratora do działania

Redakcja informuje, że:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 19.02.2003, Norton Antivirus 2001 i 2003 (baza z dn. 19.02.2003). Wirusów nie!
•wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

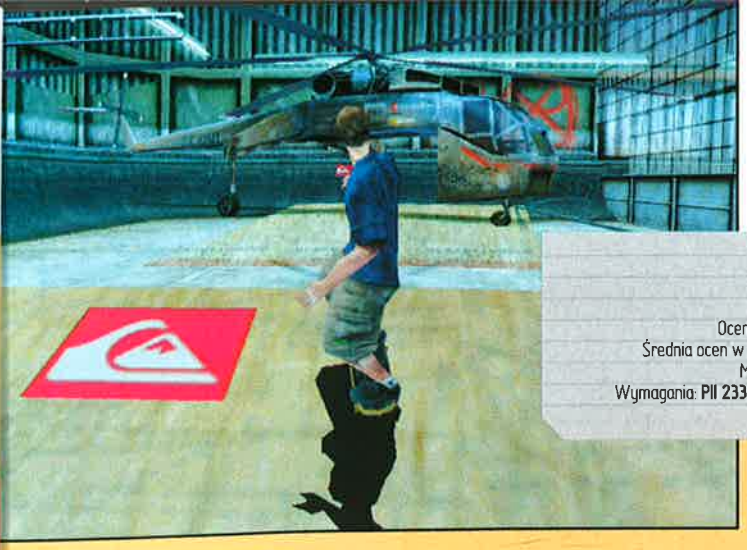
Miłej zabawy!

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która umożliwia grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA 1! Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

UWAGA 2! Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często się okazuje, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

Muzyka w menu: utwór „Lethal Dreams" zespołu Enter Chaos (czyli kapeli żony Elda - tym razem z jej wokalem!). Lojalnie uprzedzamy, że ta muzyka na niektórych może podziałać mocno szokująco. (ze o wokalu nie wspomnę).



Gatunek: **zręcznościowa/sim**
Premiera gry: **koniec roku 2001**
Recenzja w CDA: **01/2002**
Ocena w CDA: **10/10, znaczek jakości**
Średnia ocen w recenzjach (50) z Internetu: **89%**
Muzyka: **no jaaaaaaasne, że jest!**
Wymagania: **PII 233, 32 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP**
Akcelerator: **wskazany**

skompletować napis SKATE, znaleźć ukrytą (albo trudno dostępną) kasetę, pozbierać jakieś gadżety czy wykonać konkretny trik.

Osobnym rodzajem rozrywki są mistrzostwa, odbywające się od czasu do czasu i rozgrywane w typowych skate parkach. Tu, dla odmiany, liczba zdobytych punktów nie jest najbardziej istotna, a wrażenia artystyczne z przejazdu.

Tak to mniej więcej wygląda: jeździmy, wydajemy pieniądze i dalej jeździmy, aż uda się nam zaliczyć wszystkie zadania na dostępnych trasach. Wszystkie zaś kryją tyle tajemnic, że samo ich odkrycie wymaga od gracza poświęcenia naprawdę sporo czasu. Co ważne, podczas „testowania" gry ani razu nie odniosłem wrażenia, że już mam jej dość, że już mnie nudzi. Przeciwnie, zdarzyło mi się zarwać kilka nocek, by tylko zaliczyć kolejne zadanie...

Na tym oczywiście gra się nie kończy - wypadałoby jeszcze zagrać wszystkimi dostępnymi zawodnikami. Oczywiście nie zabraknie różnego rodzaju nagród w postaci odblokowywanych kolejnych elementów gry... Samo to dostarcza zabawy na naprawdę długie godziny. Szczególnie że nad opracowaniem tras, po których będziemy się poruszać, pracowali prawdziwi profesjonaliści.

(...) Bawią też tworzenie i rozwój zawodnika, bawi jazda, zaliczanie zadań, oglądanie powtórek z udanych przejazdów, wszystko tu bawi. Co by było lepiej, zabawa ta ma naprawdę porządnie zrealizowaną oprawę zarówno graficzną, jak i dźwiękową. O ile grafikę można określić w kilku krótkich słowach - szczegółowa, przyjemna dla oka i bardzo dobrze animowana - to dźwiękowi należałoby się kilka osobnych zdań. Pomijam dźwięki towarzyszące toczeniu się kółek, upadkom itp. Największym atutem udźwiękowienia THPS2 jest muzyka. Idealnie towarzyszy poczynaniom zawodników, nie nudzi się i co bardzo ważne - podkręca tak, że aż trudno usiedzieć na miejscu. Jeśli nie wierzycie, zobaczcie sami, co też przygrywa w TPHS2. Miodzio...

PAPA ROACH „Blood Brothers" (z albumu Infest)
ANTHRAX & CHUCK D „Bring The Noise" (z albumu Attack of The Killer B's)
RAGE AGAINST THE MACHINE „Guerilla Radio" (z albumu The Battle of Los Angeles)
NAUGHTY BY NATURE „Pin The Tail On The Donkey" (z albumu Naughty By Nature
BAD RELIGION „You (z albumu No Control)
POWERMAN 5000 „When Worlds Collide" (z albumu Tonight The Stars Revolt!)
MILLENCOLIN „No Cigar" (z albumu Pennybridge Pioneers) -
THE HIGH & MIGHTY FEATURING MOS DEF & MAD SKILLZ „B-Boy Document '99" (z albumu Home Field Advantage)
DUB PISTOLS "Cyclone" (z albumu Point Blank)
LAGWAGON „May 16" (z albumu Let's Talk About Feelings)
STYLES OF BEYOND „Subculture"
CONSUMED „Heavy Metal Winner" (z albumu Breakfast At Pappa's)
FU MANCHU „Evil Eye" (z albumu The Action Is Go)
ALLEY LIFE FEATURING BLACK PLANET „Out With The Old" (z albumu Alley Life)
SWINGIN' UTTERS „Five Lessons Learned" (z albumu Five Lessons Learned)
BORN ALLAH „City Star"

Instrukcja: skrót w CDA, pełna polska wersja na CD z grą.

Tipsy

Cheat Mode
Spauzuj grę, naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej. W tym czasie naciskaj kolejno: spacja, spacja, spacja, C, V, góra, dół, lewo, góra, C, V, spacja, V, B, spacja, V, B. Jeśli wszystko zrobiłeś jak trzeba, ekran gry drgnie (albo zafaluje). Teraz wybierz opcję End Run z pause menu. W efekcie masz wszystkie cheaty, sekwencje FMV i skaterów do dyspozycji.

Chudy skater
Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciskając: spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C, spacja, spacja, spacja, spacja, C. (A jak za mało chudy - powtarzaj operację do woli.)

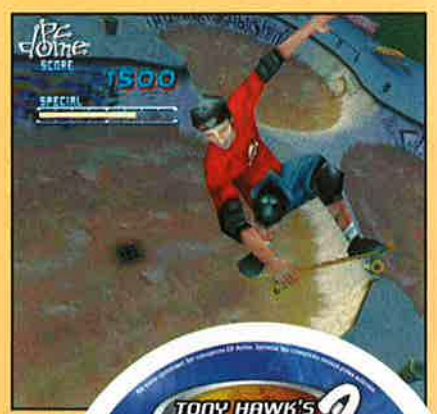
Neversoft Skater
Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciskając: góra, C, C, V, prawo, góra, B, V. W efekcie masz skatera z Neversoft Dev Team.

Lepsze umiejętności skatera
Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciskając: spacja, V, B, C, V, góra, dół.

Turbo Mode
Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciskając: dół, C, V, prawo, Up, B, dół, C, V, prawo, góra, B.

Gruby Skater
Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciskając: spacja, spacja, spacja, spacja, lewo, spacja, spacja, spacja, spacja, lewo, spacja, spacja, spacja, spacja, lewo. (Też można powtarzać do woli.)

Blood Mode
Naciśnij, i przytrzymaj, 7 na klawiaturze numerycznej, jednocześnie naciskając: prawo, góra, C



Enclave

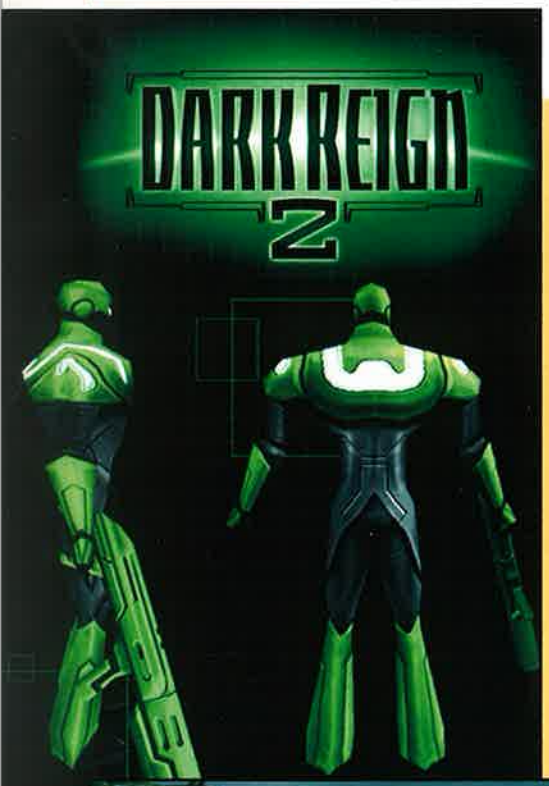
Uuuuu... to będzie spory przebój! Wyobraź sobie, że to coś w rodzaju Dungeon Siege'a (czyli - ekwipowanie naszego bohatera i siekanie wrogów) z doskonałą grą akcji w TPP, do tego z perfekcyjną wręcz grafiką? Czujesz to? To teraz popatrz na obrazki - prawda, że wyglądają lepiej, niż to sobie wyobrażałeś? (Jeśli jesteś zainteresowany większą dawką informacji, poszukaj zapowiedzi w jednym z poprzednich CDA.) Demo zajmuje ok. 295 MB - ale warto. Oferuje grę tak po stronie dobra (jako rycerz - miecz, tarcza, miecz, kusza, zbroja), jak i zła (jako asasyn - sztylet, łuk, lekka zbroja. Aha, tak na marginesie: wszyscy, którzy uważają, że takie spolszczenie 'assasina', czyli najemnego skrytobójcy, jest błędne - sami popełniają błąd). Przy czym misja dla złych jest dostępna dopiero po przejściu misji po stronie dobra. Swoją drogą - uważam, że druga misja jest prostsza, ale bardziej satysfakcjonująca... Poza tym demo ma naprawdę zarąbisty (od „zarąbać") :) klimat.

Klawiszologia
Kursory - sterowanie postacią
LMB - użyj/strzelaj (*)
RCTRL - wypij napój leczniczy
C - kucnij
Spacja - skok
PgUp/Pg Down - wybór broni

(*) po szybkim i kilkukrotnym naciśnięciu LMB postać wykona combos mieczem/sztyletem

Gra nie działa z kartami: Nvidia TNT2, Kyro I, Kyro II.

Gatunek: **TPP/akcja**
Wymagania minimalne: **P3 600, 192 MB RAM, akcelerator z T&L, DirectX 8.1, Win 98/ME/00/XP**



Gatunek: **RTS**
Premiera: **druga połowa roku 2000**
Recenzja w CDA: **09/2002**
Ocena CDA: **7**
Średnia ocen (40 recenzji w Internecie): **77%**
Multiplayer: **tak**
Muzyka na CD: **jasne!**
Wymagania: **P233, 64 MB RAM, 4xCD, WIN 95/98/00**
Akcelerator: **konieczny**

Jeszcze lepsze wrażenie wywarła na mnie oprawa graficzna - jest znakomita i nic jej nie brakuje! Rewelacyjne wrażenie robią zwłaszcza animacje jednostek, choć nie tylko. Ciekawie przedstawiono budowę nowych obiektów militarnych. Graficy fenomenalnie dopracowali również efekty wybuchów pocisków. Podczas walki nad terenem zmagań robi się kolorowo od eksplozji i przelatujących pocisków. Bardzo dobrze spisali się graficy Activision, wykonując śliczne budowle oraz tła.

Technicznie obyło się bez żadnych wpadek. Gra chodzi płynnie, nawet w bardzo wysokich rozdzielczościach. Najmniejszych zastrzeżeń nie można też mieć do pracy kamer.

DR2 doskonale się sprawdza w trybie multiplayer, dzięki mnogości trybów gry, zbilansowanych oddziałów oraz ciekawych map.

UWAGA!
Aby uruchomić grę, musisz wpisać kod: RES3-ZYJ6-NUF5-XYP7-5576.

Dla FANATYKÓW RTS Dark Reign 2 to ŁAKOMY KĄSEK!

Instrukcja: skrótowa w CDA. Pełna polska wersja na Cover CD w katalogu Bonus.

Fragmenty recenzji Elda
Jest rok 2512. Ziemia stała się jednym wielkim wysypiskiem śmieci. Na nic zdały się nowoczesna technologia i osiągnięcia naukowe w dziedzinie genetyki. Na ulicach panoszą się bandy uzbrojonych renegatów (Tribes). Narażeni są oni na działanie toksycznego powietrza oraz skutki promieniowania słonecznego, ponieważ Ziemia nie ma już osłony ozonowej. Wybrani mieszkają w Domes. Są to budynki zapewniające życie na najwyższym poziomie. Aby czuć się jeszcze bezpieczniej, ci nieliczni powołują do życia organizację JDA (Jovian Detention Authority), której zadaniem jest ochrona „wybranych" przed grożącymi im niebezpieczeństwami ze strony Tribes.

Gra ma bardzo dobry interfejs. (...) Całkiem rozsądnie pomyślano o skrótach klawiszowych - w błyskawicznym tempie opanowuje się tu klawiszologię.

Delta Force: Black Hawk Down

Ci, co widzieli „Helikopter w ogniu" - już wiedzą. Ci, co lubią skomplikowane symulacje żołnierzy na polu walki - już się cieszą. Fani Delta Force popiskują z radości. Bo oto mamy symulację amerykańskich komandosów na motywach filmu Ridleya Scotta oraz engine'ie DF. Efekt jest porażający - po prostu klimat zwala z nóg. Naturalnie o ile ktoś lubi takie klimaty. Demo jest trudne do przejścia, ale za to przeciwnicy dość głupi, więc jakoś się to rekompensuje. :) 222 MB. Nasze zadanie to uwolnić zakładników z ambasady. (Uwaga, ludność cywilna nie może ucierpieć. Strzelać tylko do terrorystów!)

Klawiszologia
F1 - cała klawiszologia na ekranie
Kursory lub W/S/A/D - poruszanie się
Q/E - pochyl się w lewo/prawo
C - powstań
X - kucnij
Z - czołgaj się
P/L - popatrz w górę/dół
Spacja - skok
Enter lub LMB - ognia
RMB - drugi tryb broni
ScrollLock - cały czas poruszasz się biegiem
R - przeładuj
1 - nóż
2 - pięcha
3 - broń podstawowa
4 - granaty ogłuszające
5 - granaty odłamkowe
6 - granaty dymne
7 - ładunek wybuchowy
8 - zdalny detonator
9 - apteczka
0 - Armory Menu (kiedy jesteś w zbrojowni)
Shift - użyj/atakuj

[- przełączanie broni lub zoom w snajperce
] - przełączanie broni lub unzoom w snajperce
' - zerowe powiększenie w snajperce

Gatunek: **FPP/TPP/Akcja/Sim**
Wymagania: **P3 500, 192 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, DirectX 8.1 (wymagania minimalne), akcelerator 32 MB**

BomberFUN

Dość prosta, ale sympatyczna gra zręcznościowa, wymagająca jednak również kombinowania. Ogólnie jest to klon Dyna-Blastera (posiadaczom 8-bitowców nic więcej tłumaczyć nie muszę). Musisz załatwić drugiego kolesia na planszy, podkładając podeń bomby. Demo zajmuje 19 MB. Więcej o grze poczytacie w tym numerze CDA.

Gatunek: **zręcznościowo/logiczna**
Wymagania: **PIII 450, 128 MB RAM, Win 98/ME/00/XP, DirectX 8.1, akcelerator**

Baw się z nami MMS-ami

Nokia 3510i
od 29 zł
35,38 zł z VAT

- MMS
- kolorowy wyświetlacz
- polifoniczne dźwięki

Sony Ericsson T68i
od 149 zł
181,78 zł z VAT

- MMS
- kolorowy wyświetlacz
- polifoniczne dźwięki

Aż 100 MMS-ów miesięcznie w prezencie!

Nie czekaj. Wraz z Ideą Optimą weź udział w multimedialnej rewolucji! Teraz możesz przesłać dowolnie długi tekst, załączyć do niego zdjęcie, animację, a nawet nagranie dźwiękowe.

Idea Optima. Dostrajamy się do Twoich potrzeb

Szczegóły w Internecie: www.idea.pl i w punktach sprzedaży.
Informacja Handlowa: 0 801 234567
Koszt połączenia: 1 jednostka taryfikacyjna wg cennika TP SA

IDEA optima

NASCAR Racing 2003

Cóż ja tu mądrego powiem? Po prostu doskonałe wyścigi samochodowe. 165 MB na HDD, 2 trasy do wyboru.

Klawiszologia
(podczas przeglądania zapisu wyścigu)

C - ujęcia kamer
V - kamera przełącza się na następnego kierowcę
CTRL + N - anuluje poprzednie ustawienie kamery
CTRL + V - kamera centruje się na samochodzie gracza
SHIFT + C – widok z poprzedniej kamery
SHIFT + V - widok kamery na poprzedniego kierowcę
Keypad1 (END) - szybkie przewijani do przodu (aż do końca)
Keypad4 - cofanie obrazu
Keypad5 - Play/Pauza
Keypad6 - szybkie przewijanie w prawo
Keypad7 - przewijanie do początku
Keypad8 - zwolnione tempo

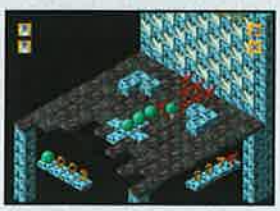
(podczas jazdy)

F1-F9 - Pit Service - sterowanie [użyj też kursorów i spacji]
PageUp & PageDown - zmiana ujęcia kamer
PauseBreak - pauza
PrintScreen - screenshoot
F - włącz licznik
H - help!
M - ilość detali we wstecznym lusterku
O - ilość detali na torze
S - liczniki prędkości, wskaźnik biegów, liczba okrążeń
SHIFT + R - powrót do boksu (pit)

Gatunek: **wyścigi**
Wymagania: **PII 450, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, DirectX 9.0, Windows 98/ME/2000/XP**

Colony

To coś pomiędzy japońskim 'go' i swojskimi warcabami. Zasada jest prosta - zapełnić własnymi pionami całą planszę - i mieć ich na koniec więcej niż przeciwnik. Na przemian przesuwacie pionami o jedno albo dwa pola. Jeśli przesuniesz pion na sąsiednie pole - rozmnoży się, tzn. i na poprzednim, i na nowym polu pojawią się twoje piony. Możesz go też przerzucić o dwa pola. Haczyk w tym, że w przypadku gdy piony rywali zetkną się, WSZYSTKIE sąsiadujące z tym właśnie pionem przeciwnika stają się jego własnością. To naturalnie działa w obie strony, więc i ty w ten właśnie sposób przechwytujesz pionki rywala. A że plansze są urozmaicone, kombinowania jest tu naprawdę sporo. Sam utkwiłem na 6 planszy - ze skorpionami. Wam życzę więcej szczęścia. 16 MB na HDD. Uważam, że warto zainstalować - o ile zaliczasz się do tych myślących graczy. :)



Gatunek: **logiczna**
Wymagania: **P133, 16 MB RAM, Win 95x, DirectX**

BONUS

Action Mag - ogromne pole do popisu dla lubiących pisać (a wszystkim!) i uczta dla lubiących czytać (a wszystkim!). IQ>100 required

Adventure Zone - 28 wydanie maga o grach, książkach, filmach i opowiadaniach przygodowych oraz grach TPP; wyniki plebiscytu AZ Awards, obrazki z Syberii 2, dużo o Pompejach i Władcy Pierścieni; zapowiedzi Fahrenheita, Icewind Dale Adventures i „po byku" galeria :), zapraszamy

Baza artykułów - niewielki programik, który kataloguje zawartość CDA z 2002 roku, charakteryzuje go opcja wyszukiwania wg autorów, tytułów, numerów CDA

Bonus 1 - ikony, screensavery, theme-packi, przydatne użytki, midy, tapety itd., itp., warte uwagi wśród magów - ten poświęcony Championship Managerowi, dużo większy (kwiecień) kącik Na Luzie

Bonus 2 - hipsy, trainery, save'y do gier i kilka małych, ale fajnych gierek (naprawdę fajnych, radzę sprawdzić!), do tego save'y z Monster Jama i Private Dancera; trainery do American Conquest, C&C Generals, Grom, Highland Warrior, I Was An Atomic Monster, Search & Rescue Coastal Heroes, Unreal 2, tapety z gier Age of Mythology, Arcanum, Battlefield 1942, Codename Outbreak, Dungeon Siege

Emu Kouncik - dla fanów emulacji rozmaitych konsol na PC, i nie tylko

Esensja - najnowszy numer doskonałego magazynu poświęconego szeroko pojętej fantastyce i fantasy, IMO poziomem przerasta niejedno profesjonalne pismo z tej branży!

FAQ 2.9.2 - najczęściej zadawane pytania pod adresem redakcji CDA, i odpowiedzi na nie

FPP MegaZin - duży kącik dla tych, co lubią gry FPP

MP3 Zone - jeśli lubisz muzykę w tym formacie - zajrzyj

NoName Fantasy - czyli specjalna edycja tego zinu, w całości poświęcona fantasy

Strefa WWW - coś, czego nie może przegapić nikt, kto grzebie w HTML-u, tworzy strony internetowe i ogólnie interesuje się Internetem

Taverna RPG - fani gier cRPG/RPG, Tolkiena itd. - tego nie możecie odpuścić!

UŻYTKI

DirectX 9.0 - najnowsza wersja DirectX, UWAGA - jedyną znaną w tej chwili metodą odinstalowania tej biblioteki jest reinstalacja systemu. Zanim zainstalujesz - zastanów się, czy naprawdę tego potrzebujesz?

Anti-Eye Strain 2.72 - program dba o Twoje oczy (przypomina o przerwach, pomaga w wykonywaniu ćwiczeń relaksujących). Bardzo dobra rzecz!

Magic Tweak 1.86 - aplikacja udostępnia ukryte opcje systemu Windows, pozwala na dostosowanie systemu do własnych upodobań

Windows Power Tools 4.0 - spory zestaw narzędzi systemowych (m.in. optymalizator pamięci RAM, optymalizator ustawień systemowych, program przyspieszający start „okienek" ...)

Smart Capture Pro 4.0 - do ściągania screenów z gier i nie tylko. Może nie tak napakowany jak Hypersnap ale również jest przydatny

Panda Antivirus Platinum 7.0 - sharewareowa wersja programu antywirusowego

WMP - systemowy player

INDEKS DEM

BomberFun
Colony
Delta Warrior: Black Hawk Is Down
Enclave
I Was An Atomic Mutant
Nascar 2003

I Was An Atomic Mutant

Wiesz, jak to bywa, gdy się jest gigantycznym jaszczurem, podobnym do Godzilli, ziejącym atomowym ogniem i niszczącym miasto? Wiesz jak to bywa, gdy pożerasz ludzi, druzgoczesz budynki, ciskasz samochodami i stajesz się celem ataku wojska? Jeśli nie, będziesz mógł (mogła?) się przekonać właśnie w tym demie. Gra stylizowana jest na stare filmy s.f. z lat 50 (oprawa muzyczna, nawet charakterystyczne fonty w napisach). Do tego stopnia, że możesz nawet przełączać kamerę na widok... z fotela widza. Przyznam, że demko bardzo mi się spodobało - ma to coś. 39 MB na HDD. Aha, nazywasz się Reptomicus i jesteś niepowstrzymaną prymitywną atomową bestią z najgorszych sennych koszmarów!!! :)

Klawiszologia
W/A/S/D - sterowanie potworem
LMB - ognia!
1-5 - rodzaj ataku
RMB - widok z sali kinowej
Mysz - celowanie
T - ryk!!!

Gatunek: **akcja/TPP**
Wymagania: **P2 400, 28 MB RAM, , Win 98/ME/XP, DirectX 8.1, akcelerator**

SAMSUNG

DigitAll *żyj komfortowo...*

Analogowe/cyfrowe wejścia →

← *Montaż na ścianie*

... i z pomysłem. **Nowa seria Monitorów LCD Samsung Modigliani*** pozwala na swobodną aranżację Twojej przestrzeni. Teraz już biurko służy nie tylko do pracy.

Modigliani. *Zawsze na swoim miejscu.*

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited

www.samsung.com.pl
infolinia: (22) 607 93 33

Wreszcie coś złośliwego, zabawnego...

MACIEJ STUHR

W SPRZEDAŻY OD 12 MARCA!

w nowej grze

Szymek

Zero lalusiów, dziecinnej gadki i okrągłych bryli

Złośliwy, uszczypliwy i bardziej prawdziwy

Szymek czarodziej

...i nie mylcie mnie z H... zwanym Portfelem! ;)

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 79,90 ZŁOTYCH

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com.pl

© 2003 Hasbro Interactive Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. © 2003 Headfirst Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Headfirst Productions.

...a nie mdłego i ugrzecznionego

HENRYK GOŁĘBIEWSKI

przygodowej:

CZARODZIEJ

Full złośliwego humoru, ciętych żartów i celnych ripost

Czarodzieje nie mają lekkiego życia. Głównie dlatego, że ludzie traktują ich jak niegroźnych szaleńców. Prawdopodobnie z powodu obciachowego ubrania (no wiecie kapelusz, sukienka i takie tam). Oczywiście to niesprawiedliwe, bo ubiór maga jest mniej obciachowy niż np. facetów tańczących w balecie. No i na pewno mniej, ekhm... uwierający.

Wszyscy wiedzą, że czarodzieje lubią robić sobie jaja. Zwłaszcza gdy ludzie proszą o pomoc gdy nadchodzi koniec świata (pewnie to znacie - sobota rano, kot złowrogo tupie na dywanie a ściany pulsują w rytmie rumby). Przygotujcie się teraz na coś specjalnego - Szymek będzie ratował świat! A Wy musicie mu w tym pomóc, w końcu co Wam zależy? :)

Oto co czeka Cię w nowej odsłonie przygód Szymka Czarodzieja (za wielką wodą zwanego Simon the Sorcerer 3D):

- złośliwe dowcipy, sprośny humor oraz riposty celne jak strzały rewolwerowca na dzikim zachodzie
- odjazdowa historia powodująca zwichnięcie szczęki ze śmiechu, wyrwanie z butów oraz napad dobrego humoru (uwaga!- zestaw pierwszej pomocy nie jest dołączony do gry ;))
- rozmowy, akcje i inne atrakcje z ponad 60 postaciami
- zagadki, przy których trzeba ruszyć głową i wiele akcji, do których przydadzą się szybkie i zwinne ręce ;)
- absolutnie odlotowa, nietuzinkowa i wykręcona ścieżka dźwiękowa
- najbardziej profesjonalna z profesjonalnych, stu procentowo polska wersja językowa przygotowana przez profesjonalistów z profesjonalnego w każdym calu CD Projektu (tu będzie poważnie ze względu na autorytet) z udziałem Maćka Stuhra oraz Henryka Gołębiewskiego.

Indy Racing League = IndyCar Series

W numerze 03/03 informowaliśmy o planach Codemasters dotyczących stworzenia gry opartej na wyścigach Formuły Indy. Powracamy do tematu - gry nazwanej wówczas Indy Racing League, by powiadomić, że zgodnie ze zmianą oficjalnej nazwy mistrzostw Indy na IndyCar Series, identyczną nazwę przybierze gra. Zmiany te nie wpłyną na proces produkcyjny i IndyCar Series pojawi się w sklepach już wiosną tego roku.

www.codemasters.com/indycarseries/front.php

Enter the Matrix – szczegóły

Duet developerski Shiny Entertainment-Infogrames zdecydował się wreszcie odkryć zasłonę tajemnicy skrywającą dotąd szczelnie potencjalnie największy hit obecnego roku - Enter the Matrix. Zgodnie z wcześniejszymi przeciekami fabuła gry przeplata się z fabułą filmu "Matrix: Reloaded". (Obie Macierze zostały napisane przez braci Wachowskich i ich premiera odbędzie się tego samego dnia - 15 maja; w obydwu też grają ci sami aktorzy, m.in. Keanu Reeves, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss, Hugo Weaving - co sprawi, że poznanie całej historii filmowego Reloaded możliwe będzie dopiero po ukończeniu gry!) Zbliżenie

branży filmowej i gier widoczne jest także w rozmachu, jaki cechuje grę. Za choreografię walk kung-fu pary głównych bohaterów gry - Niobe i Ghosta - odpowiada człowiek, który tworzył je na potrzeby

filmów. Podobnie jest ze scenami pościgów samochodów i poduszkowców buntowników, które wzbogacono efektami specjalnymi a `la Hollywood. Dla graczy jednak szczególnie interesująco zapowiada się także "focus", czyli lokalny odpowiednik payne'owego bullet time'u, który tu - prócz spowolnienia czasu - umożliwia bohaterom wykonywanie niezwykłych ruchów oraz akrobacji.

enterthematrixgame.com

Yager

O Yager - futurystycznym symulatorze myśliwca bojowego, informowaliśmy tak dawno, że być może to w ogóle nieprawda. Warto jednak - jak się zdaje - zwrócić baczną uwagę na tę ambitną grę akcji, gdyż jako żywo takiej grafiki w tego typu produkcie dotąd nie było! Więcej informacji nt. Yager - wkrótce.

www.yager.de

Microsoft chce małych

Informowaliśmy czas jakiś temu o rozmowach, jakie Microsoft toczyło z przedsiębiorstwami znanymi, lecz cierpiącymi na chroniczne niedobory gotówki, m.in. Segą. Dziś już wiemy, że do przejęcia Segi przez Microsoft nie dojdzie (Sega łączy się z Sammy, japońskim twórcą stołów bilardowych i automatów do gier), gigant z Redmond zaś - jak zdradził jeden z jego szefów - Robert J. Bach w wywiadzie dla agencji Reutera, postara się objąć opieką małe studia developerskie, wraz z ich dziełami.

www.microsoft.com

Vega$: Make it Big

Empire Interactive potwierdziło dobiegające nas pogłoski, jakoby miało się zająć wydaniem, i promocją, Vega$: Make it Big. Vega$ - gra twórców Monopoly Tycoon, czyli brytyjskiego Deep Red, jest - jak łatwo się do-

myślić - "menedżerem" kasyna, a ściślej to podczas gry całej ich sieci. Interesujące jest to, że wszystkimi aspektami tak ryzykownego biznesu zajmie się gracz. Od niego zależeć będzie nie tylko wystrój kasyna (jeden z 10), ale także najmowanie personelu, szkolenie go, a także wszelkie formy promocji (z "czerwonymi światłami" włącznie) i walki konkurencyjnej.

Las Vega$ zastawimy w lipcu tego roku.

www.deepred.co.uk

Prawdziwe role-playing w Underlight

Gatunek MMORPG, czyli gier role-playing gromadzących pod jednym wirtualnym niebem tysiące żywych graczy z prawdziwym odgrywaniem ról niewiele mają wspólnego, zazwyczaj sprowadzając aktywność bohaterów do gromadzenia doświadczenia i majątku. Tym większą radością napawa idea Lyra Studios, która w online'owej role-playing Underlight – jest nią wczucie się w postać i kierowanie nią tak, jak powinna w rzeczywistym życiu; otrzymywać zatem będzie punkty osobowości (Personality Points - PP), dzięki którym możliwe będzie np. podniesienie poziomu cech, "wykupienie" umiejętności czy nawet - jako swoisty warhammerowy punkt przeznaczenia lub starwarsowy Force Point - wzniesienie się na wyżyny bohaterstwa i przykładowo sięgnięcie po czary spoza własnej puli.

www.underllght.com

Star Wars Galaxies - cięcia

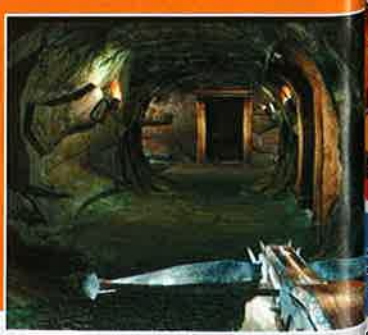
Pecetowi fani Star Wars nie mają ostatnio łatwego życia. Nie minął bowiem tydzień od dnia, w którym jasne się stało, że Rycerzem Starej Republiki zostaniemy dopiero pod koniec roku, gdy nieco tylko mniej tragiczna wieść dotarła do nas ze strony duetu Verant-SOE (Star Wars Galaxies: An Empire Divided). Nie, nie chodzi o zmianę daty premiery od kilku miesięcy planowanej na 15 kwietnia, lecz o cięcia, jakich zmuszeni byli dokonać twórcy, by zmieścić się w ustalonym terminie. Wśród nich znaleźć można niestety zarządzane przez graczy miasta, misje zlecane graczom przez innych graczy, kierowanie pojazdami naziemnymi (to, że kosmiczne pojawią się w grze najwcześniej w rok po premierze, wiedzieliśmy już wcześniej), wreszcie - brak klasy Dark Jedi. Jedyna pociecha w tym, że żadna z owych funkcji nie została usunięta na stałe i wszystkie te luki twórcy gry obiecują załatać w osiem miesięcy od dnia premiery gry.

starwarsgalaxies.station.sony.com

Shadow Of The Sun

Brytyjskie HotHead Studios (dawne DarkBlack) ujawniło pierwsze szczegóły nt. Shadow of the Sun - first person shootera, którego bohaterem jest... ten-który-boi-się-słońca: wampir! Zadaniem gracza, prócz naturalnie niewystawiania się na palące promienie, będzie spełnienie woli nawiedzającego go ducha - drogą miłości i zemsty. W tym celu nasz niegdyś potężny przedstawiciel rodu wampirów musi uciec ze swego wielowiekowego więzienia...

www.hot-head-studios.com



zapraszamy na naszą stronę internetową

www.wirtualny.com

GRY. TWOJA PASJA. NASZA SPECJALNOŚĆ.

wirtualny świat

www.wirtualny.com

(0 PREFIX 22) 519 69 69

poniedziałek - piątek: 8⁰⁰- 18⁰⁰
w soboty: 10⁰⁰ - 14⁰⁰

PRZED PREMIERĄ | CO NOWEGO | GRY KOMPUTEROWE | GRY KOMPUTEROWE

W tym dziale prezentujemy wielkie hity, których polskie premiery odbędą się w ciągu najbliższych miesięcy. Jednak już dziś możesz zarezerwować egzemplarz dla siebie! Dzięki temu zyskasz pewność, że otrzymasz grę jako jeden z pierwszych w kraju. Co więcej, wraz z wybranym tytułem dostaniesz wspaniały prezent (informacje poniżej, przy każdej grze). Pamiętaj jednak - aby go otrzymać, musisz zamówić tytuł przed polską premierą - najlepiej już dziś.

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

GOTHIC II

Sequel jednej z najlepszych gier akcji/RPG roku 2001. Podobnie jak w części poprzedniej akcja Gothic II toczy się w świecie fantasy Myrtana i kontynuuje fabułę poprzedniczki, tj. wojny pomiędzy Orkami i Ludźmi. Jednak tym razem nie poruszamy się już tylko wewnątrz kolonii przestępców objętej zasięgiem magicznej bariery, a na jej zewnątrz. Akcja toczy się w nowych bardzo rozległych i różnorodnych lokacjach, m.in. miasteczko nadmorskie, klasztor, biblioteka, farma, Wyspa Smoków, zamek oblężony przez Orki. Oczywiście spotkamy tu też kilka znajomych terenów. Praktycznie rzecz biorąc zasady gry nie uległy diametralnym zmianom. Mamy oczywiście kilka usprawnień, tj. nowe klasy postaci (m.in. magician, henchmen i dragon hunters), nowe gildie oraz nowe czynności które może wykonywać nasz bohater (m.in. tworzenie różnych mikstur).

94⁹⁰ PL

PREMIERA: KWIECIEŃ 2003

Zamawiając przed premierą grę Gothic 2 otrzymasz GRATIS grę DRAGON THRONE PL

WARCRAFT III FROZEN THRONE

79⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: CZERWIEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Warcraft III Frozen Thron otrzymasz GRATIS grę ROBIN HOOD LEGENDA SHERWOOD PL

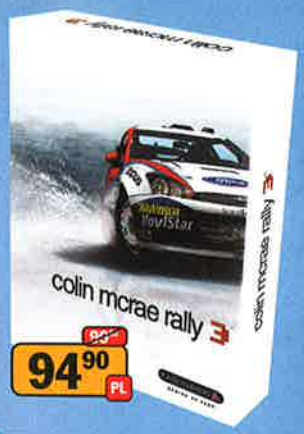
HEROES IV: WINDS OF WAR

53⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: KWIECIEŃ 2003

Zamawiając przed premierą dodatek Heroes of Might and Magic IV: Winds of War otrzymasz GRATIS segregator na płyty CD

COLIN McRAE RALLY 3



Najpopularniejszy symulator rajdów samochodowych doczekał się swojej trzeciej odsłony. Gra jest firmowana przez jednego z najlepszych kierowców rajdowych świata, samego Colina McRae. Na szczególną uwagę zasługuje dopracowana do najdrobniejszych szczegółów grafika. Aby jak najlepiej odwzorować wszystkie elementy wyścigu producent gry nawiązał współpracę z teamem fabrycznym Forda. Dzięki temu gracz ma niesamowite wrażenie bezpośredniego udziału w rajdzie! Wszystko to sprawia, że Colin McRae Rally 3 to niewątpliwie najlepszy symulator rajdów.

94⁹⁰ PL

PREMIERA: MAJ 2003

Zamawiając przed premierą grę Colin McRae Rally 3 otrzymasz GRATIS grę TOCA w wersji OEM

PROJECT IGI 2 COVERT STRIKE

94⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: MARZEC 2003

Zamawiając przed premierą grę Project IGI 2 COVERT STRIKE otrzymasz GRATIS grę GIANTS OBYWATEL KABUTO PL

TOCA RACE DRIVER

94⁹⁰ PL

PLANOWANA PREMIERA: KWIECIEŃ 2003

Zamawiając przed premierą grę TOCA Race Driver otrzymasz GRATIS grę KINGDOM UNDER FIRE PL

WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ • WYPRZEDAŻ

PROMOCJA • PROMOCJA • PROMOCJA

CO ZYSKUJESZ KUPUJĄC U NAS

- koszty wysyłki już od 8,90 zł. (3 - 7 dni)
- gwarantujemy na drugi dzień roboczy 18,50 zł. (kurierem)
- bezpieczeństwo – płacisz dopiero przy odbiorze przesyłki.
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Oferujemy fachową obsługę i rzetelne informacje.
- Ceny zawierają podatek VAT.

Najtańsze zakupy w Internecie: www.wirtualny.com

Na naszej stronie internetowej poza pełną ofertą Wirtualnego Świata znajdziesz wiele ciekawych wiadomości, plików, grafik i patchy do wszystkich gier. Ponadto składając zamówienie u nas otrzymujesz swoje ulubione gry taniej. W naszych KONKURSACH możesz wygrać ciekawe i oryginalne nagrody, w AUKCJACH zdobyć „białe kruki" ze świata gier. Wirtualny Świat poleca serwis informacyjny o grach: gry.wp.pl

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ Sp. z o.o. ul. Jagiellońska 74 E, 03-301, tel. (0-22) 519 69 69 fax: (0-22) 519 69 70 Warszawa e-mail: wirtualny@wirtualny.com

Zastrz... Niektóre z prezentowanych okładek mogą się różnić od rzeczywistych.

Apocalyptica

Brytyjskie Extreme FX ujawniło pierwsze szczegóły nt. czegoś, co bez wątpienia już wktórce poważnie wstrząśnie światkiem first-person shooterów. Apocalyptica, takie bowiem miano nosi ów nadzwyczajny projekt, to tworzone na bazie engine'u Quake III, ostateczne starcie sił dobra i zła. Całość, co dodatkowo zwiększa atrakcyjność tytułu, rozgrywa się w świecie bardzo podobnym do gotyckiego uniwersum Warhammera 40 000!

Apokaliptyki doznamy dzięki (co ciekawe) powiększającemu pecetowe wpływy Konami jeszcze w pierwszej połowie tego roku. Więcej o niej - w następnym numerze.

www.apocalyptica.net

REKLAMA

KOLEJNA WIELKA GRA RPG!

Gothic II

Poznaj Gothic II, kontynuacje doskonałej gry RPG. Tak jak w pierwszej części zachwyci Cię niesamowita swoboda rozgrywki, oraz żyjący własnym życiem świat, tym razem ponad trzykrotnie większy! Gothic II łączy najlepsze elementy słynnych trzech wielkich gier RPG, rozbudowaną fabułę (Morrowind), szybką akcję (Neverwinter Nights) oraz wysoką grywalność (Icewind Dale2). Czas rozpocząć kolejną przygodę w jednej z najlepszych gier RPG!

Planowana data premiery 16 kwietnia 2003

Wysokiej jakości polskie wydanie to:
• 3 płyty CD + 1 CD z dodatkami
• profesjonalna polska wersja językowa

JoWooD www.cdprojekt.info CD PROJEKT

Rise of Nations w maju

Big Huge Games - firma Briana Reynoldsa - twórcy

m.in. Colonization i Alpha Centauri, ogłosiła, że jej Rise of Nations, obiecująca konkurentka serii Civilization, pojawi się już w maju. Tym z was, którzy nie kojarzą ani Big Huge Games ani Powstania Narodów, przypominamy, że podobnie jak we wspomnianej pramatce gier strategicznych - pozwoli ono graczom na życie na przestrzeni wielu tysiącleci: od późnego kamienia po erę informacji. Podobnie jak w Civilization, czas ten poświęcony zostanie rozwojowi własnego ludu i degenerowaniu wszelakimi dostępnymi metodami innych, konkurencyjnych. Rise of Nations jednak złamie kanon gier tego typu i pozwoli na grę w czasie rzeczywistym, bez podziału na tury!

Powstanie Narodów na świecie, i w Polsce, umożliwi Microsoft.

www.microsoft.com/games/PC/riseofnations.asp

Delta Green - R.I.P.?

Flying Lab Software poinformowało, że realizacja ich ambitnego survival horroru - Delta Green, z powodów finansowych odłożona została na półkę. Tym samym fanom klimatów X-Files nie dane będzie popróbować własnych sił w walce z Nieznanym...

www.flyinglab.com

GURPS Online

Do rzędu tworzonych gier "wyłącznie-online" dołączył GURPS, uniwersalny system role-playing opracowany przez Steve Jackson Gamet; właścicielom pecetów znanym być może z tego, że właśnie na nim w pierwszej fazie życia opierał się Fallout (ostatecznie na jego potrzeby Black Isle Studios stworzyło rewelacyjny system SPECIAL). Niestety jak na tę chwilę nic ponad to, że przeniesieniem GURPSA w świat online zajmie się Worlds Apart Productions (planowane są zarówno tekstówki, jak i gry z pełnym interfejsem graficznym), a pierwszą falę online'owych GURPS-ów stanowić będą światy western-

RtCW Enemy Territory - R.I.P.

Nie, nie mylą was oczy - Enemy Territory. Samodzielny dodatek, a w zasadzie minisequel Return to Castle Wolfenstein, który prócz piątej klasy postaci oferować miał opcję walki z botami - nie ujrzy nigdy światła dziennego. Nie płaczcie jednak i nie załamujcie rąk, bowiem zostało nam przyobiecane, że elementy części multiplayer (autorstwa Splash Damage), jakie stworzono do tej pory, pojawią się w postaci bezpłatnego patcha. Z drugiej strony, nie jest wcale pewne, czy zapewnienie to dotyczy m.in. wspomnianej piątej klasy - "szpiega", nowych umiejętności inżynierów, jak choćby minowanie planszy czy może zdolności kładzenia się na ziemi...

www.castlewolfenstein.com

Elite Force II w czerwcu

Jak informuje Activision, sequel Elite Force - startrekowego first-person shootera, tworzonego przez Ritual Entertainment, w naszym świecie pojawi się już w czerwcu tego roku.

www.ritual.com/EF2/

Gothic II - oficjalny dodatek

JoWooD potwierdziło dobiegające nas wcześniej pogłoski, jakoby w produkcji był pierwszy oficjalny dodatek do Gothic II, sequela jednego z najlepszych gier role-playing ubiegłego roku. Więcej szczegółów - wkrótce.

www.gothic2.com

Pirates of the Burning Sea

Flying Lab Software, zajmujące się do niedawna Delta Green, ujawniło szczegóły dotyczące kolejnego ich projektu. Jest nim online'owe role-playing wskrzeszające czasy korsarskiego XVIII stulecia. Akcja Piratów Płonącego Morza rozgrywać się będzie, jak łatwo się domyślić - na Karaibach, gracze w niej zaś wcielać się będą w role kapitanów statków, by - pod flagami któregoś z europejskich państw kolonialnych lub czarnym jolly rogerem - sięgać po chwałę i łup. Do tego opisu warto dodać, że gra wykorzystywać ma technologię strumienia danych - Steam, stworzoną przez autorów Half-Life - Valve, a to dodatkowo umożliwi wprowadzenie update'ów i poprawek gry w sposób dla graczy właściwie niezauważalny. Pirates of the Burning Sea rozpoczną własne *"...i butelka rumu"* jesienią tego roku.

www.burningsea.com

wego Old West i - jako drugi - hardcore'wego scence fiction - Transhuman Space, nie wiemy.

www.gurpsonline.com

WHOL - w połowie 2004

Niezbyt dobre wieści mamy dla fanów światów Warhammera i ściślej - jego online'owej inkarnacji, Warhammer Online. Jak bowiem ujawnili jego twórcy - duet Climax/Games Workshop, dwóch księżyców wcześniej niż w połowie roku 2004 nie ujrzymy...

www.warhammeronline.com

Jedi Outcast 2?

Na konferencji prasowej Activision ujawnione zostały wstępne plany tego wydawcy - wśród wymienianych projektów jeden wzbudził naszą szczególną uwagę, gdyż ze znacznym prawdopodobieństwem mowa była bądź o sequelu, bądź przynajmniej dodatku do Jedi Outcasta - starwarsowego first-person shootera, w którym „Moc była silna"! Jak na chwilę obecną niczego więcej nie wiemy (prawdę poznamy zapewne w trakcie tegorocznych E3), jednak zagadkowe zniknięcie Tavion ze świata Kyle'a Katarna aż się prosi o wyjaśnienie. Czy rzeczywiście jeszcze w tym bądź w pierwszym kwartale następnego roku przyjdzie nam usłyszeć syczenie miecza świetlnego - przekonamy się już wkrótce.

www.jedioutcast.com

Epic rodzi Scion

Z branżowych ciekawostek. Epic - twórca pierwszego Unreala i nazwanej identycznie technologii, która umożliwiła powstanie m.in. serii Deus Ex (choć w nadchodzącym wielkimi krokami sequelu niewiele ponoć pozostało fragmentów oryginalnego "epickiego" kodu), poinformował o powstaniu nowej, podrzędnej w stosunku do Epic firmy developerskiej - Scion Studios. Scion składać się będzie m.in. z twórców America's Army i w zamian za wsparcie finansowe stworzy dla Epic dwie (i pół) gry. Po dopełnieniu tego warunku Scion stanie się w pełni samodzielnym, tj. walczącym samotnie na rynku wydawniczym - developerem.

Hitman 3?

Źródła zbliżone do oficjal-

WIELKA PROMOCJA SERII

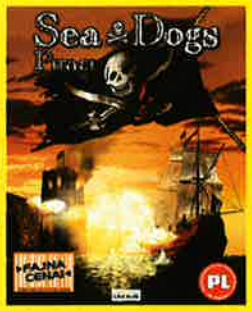
FAJNA CENA!

WIELKIE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY

Teraz jeszcze taniej!

~~49,90 zł~~ 39,90 zł!

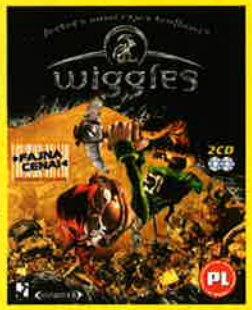
WARRIOR KINGS



SEADOGS

DISCIPLES II

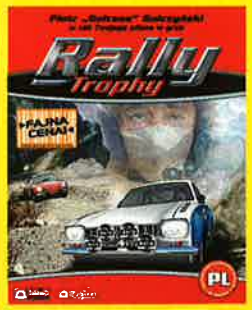
CAPITALISM II



WIGGLES

WIZARDRY 8

WARLORDS BATTLECRY II



RALLY TROPHY

ALIEN NATIONS II

JUŻ W SPRZEDAŻY!

Promocyjnej oferty szukaj w sklepach:

TESCO Carrefour Lepiej i taniej Auchan

E.LECLERC BIELANY MaxmediA real- SELGROS CASH & CARRY

Najwyższą jakość gwarantuje CD Projekt – wiodący wydawca gier komputerowych.

Elder Scrolls III: Bloodmoon

Nie umilkły jeszcze głosy zachwytów nad Morrowindem, nie ustało poruszenie spowodowane pojawieniem się Tribunala (w Polsce dotąd, niestety, niedostępny), gdy Bethesda zapowiada kolejny, drugi już oficjalny dodatek do tej wspaniałej gry role-playing! Bloodmoon, pod takim bowiem tytułem wydany zostanie ów dodatek, przeznaczony jest dla bohaterów doświadczonych, gotowych przenieść się na zmarzniętą wyspę Solstheim i stawić czoło klątwie wilkołaków! Jak jednak wypełnisz własne przeznaczenie - tj. czy poświęcisz się tępieniu istot nocy, czy też raczej dołączysz do nich - zależeć będzie wyłącznie od ciebie...

www.elderscrolls.com

1C's RTS = Battlefield Command

Jak głosi informacja na stronie Codemasters - strategia czasu rzeczywistego twórców IŁ 2: Szturmowik znana dotąd jako 1C's RTS, wydana zostanie ostatecznie jako Battlefield Command. W polu dowodzić zaczniemy wiosną 2004 r.

www.1c.ru

Mortyr II

Rodzime Mirage Media poinformowało, że trwają prace nad sequelem Mortyra - ambitnego, choć niestety wyraźnie niedopracowanego first-person shootera. Firma obiecała także, że gra - prócz tytułu - niewiele będzie mieć wspólnego z tamtym pionierskim projektem,. Czytaj: ten zdolny ma być do podjęcia walki z dowolnie wskazanym przedstawicielem gatunku. Przykłady - m.in. dynamiczne cienie, poprawne animacje, systemy cząsteczkowe "obsługi" krwi i dymu oraz modne ostatnimi czasy trawy - zdają się potwierdzać te zapewnienia. Niemniej pozwolimy sobie na luksus pozostania sceptycznym przynajmniej do chwili, gdy Mortyr II w wersji finalnej trafi na nasze biurka. Tymczasem zaś Mirage'owi życzymy powodzenia.

www.mirage.com.pl

Lock On - latem

Jak informuje Ubi Soft, czas startu Lock On: Modern Air Combat, czyli bardzo obiecującego symulatora współczesnych samolotów bojowych, przełożony został na lato tego roku. Przy okazji - Lock On będzie jednym z pierwszych tytułów, jakie Ubi Soft wyda pod wskrzeszoną marką Strategic Simulations - SSI. (Inne to IL-2: Forgotten Battles i Harpoon 4.)

www.lo-mac.com

ractive pracuje nad trzecią częścią Agenta 47 - Hitmana. Pogłoska ta pojawiła się w związku z informacją nt. filmu bazującego na motywach serii, który jakoby negocjowany jest w Hollywood. Ile prawdy w tych doniesieniach - pokaże czas.

www.ioi.dk

The Roots

Firma Techland informuje, że już od pół roku trwają prace nad nową produkcją zatytułowaną The Roots - role-playing fantasy, czerpiącą pełnymi garściami z japońskich Final Fantasy, Grandii czy Zeld. The Roots tworzony jest przez Tannhauser Gate - developera znanego z produkcji pierwszego polskiego MMORPG - Mimesis, oraz Techland, producenta i wydawcę m.in. Chrome'a, Xpand Rally i Day of the Mutants.

Akcja The Roots rozgrywać się będzie w pogrążającym się w chaosie i fantastycznym świecie, w którym potężni bogowie prowadzą niszczycielską walkę o dominację nad żywiołami planety. W walkę tę bohater gry zostanie wplątany jako - początkowo - nieświadomy własnej roli śmiertelnik, a którego kolejne działania coraz jaśniej wypełniać będą pradawne proroctwo.

Więcej informacji - w następnym numerze.

www.techland.pl

Star Wars KotOR jesienią

Nie mamy dobrych wieści dla fanów Star Wars w ogóle i pierwszego starwarsowego role-playing - Knights of the Old Republic w szczególe. Jak bowiem informuje twórcze duo - Bioware/LucasArts - premiera tegoż na pewno nie odbędzie się wcześniej niż jesienią tego roku. Interesujący zdaje się przy tym fakt, że premiery wersji Xbox gry spodziewać się można już wiosną. Nim ruszycie przez granicę kupować Xboksy - stosunkowo mało znane obrazki z gry.

www.lucasarts.com/products/swkotor/

The Sims: Superstar

Potwierdziły się pogłoski, jakoby Zwierzaki wcale nie miały być ostatnim dodatkiem do The Sims, bestsellerru wszech czasów (24 miliony sztuk gier z The Sims w tytułach!). Kolejny dodatek - Superstar, powróci do tematu podjętego w Światowym Życiu i pozwoli naszym pupilom poznać blaski i cienie życia osoby publicznej:

Big Mutha Truckers PC

Duet Eutechnyx-Empire potwierdził oficjalnie zamiar wydania wersji pecetowej ich znakomitej zręcznościowej (lecz nadspodziewanie wiarygodnej) samochodówki z osiemnastokołowcami w roli głównej. W Big Mutha Truckers gracz wciela się w jedno z dzieci Ma Jackson, która na początku gry ogłasza zamiar przejścia na emeryturę. Od tej chwili musisz zrobić wszystko, by przebić rodzeństwo i zasłużyć na miano następcy Mamuśki. Wersja PC w stosunku do pierwotnej - z PlayStation 2, wzbogacona zostanie w nowe dźwięki i linie dialogowe, nowe zadania, a także np. nagrody za rozjeżdżanie motocyklistów i Cash Crash Combo, pozwalające wykorzystać w pełni możliwości destrukcyjne wielkiego ciężarowego samochodu.

Big Mutha Truckers rozpoczną niebezpieczne zabawy w kwietniu tego roku!

www.bigmuthatruckers.com

Will Rock - latem

Duet Saber Interactive-Ubi Soft nie pozwala nam zapomnieć, kto zacz ów Will Rock i czemu 'will rock' i podsyca ciekawość coraz to ciekawszymi screenshotami tego mitologicznego first-person shootera. Przyznajcie zresztą sami - nigdy jeszcze Serious engine nie wyglądał tak dobrze! Pech doprawdy, że tym razem, wraz z obrazkami, spłynęła informacja, że premiera Will Rock została przesunięta na lato *"by dać jej twórcom więcej czasu na ostatnie szlify"*.

www.saber3d.com

Syberia 2 oficjalnie

Fanów gier przygodowych, którzy (słusznie) pokochali Syberię, dzieło Microids, ucieszy zapewne fakt oficjalnej zapowiedzi gry. Zgodnie z informacjami przekazanymi nam w dniu "chrzcin" gry, Syberia II stanowić będzie drugą, i ostatnią, część podróży Kate Walker, tym razem u boku Hansa Voralberga. Wspólnie poszukiwać będą legendarnej ziemi mamutów. Syberia II oferować będzie także usprawnienia natury technicznej. Wprowadzone zostaną np. animacje tel i "filmowych ujęć", które nadać mają każdej z plansz dodatkowej głębi. Zupełnie odmienny ma być również system dialogów. I jeszcze jedno - z wywiadu z Benoit Sokalem, jaki zamieszczono na JustAdventure.com, wynika, że choć *"na pewno nie będzie Syberii III, przygody Kate Walker jeszcze się nie skończyły"*.

www.microids.com

Breed

I ponownie wracamy do wspólnego dzieła brytyjskiego Brat Design i... Niestety równocześnie z nową partią fotek z gry jej twórcy ujawnili, że ten kosmiczny (tak metaforycznie, jak i dosłownie) first-person shooter nie pojawi się przed letnim przesileniem, a być może nawet - jesienną równonocną.

www.breedgame.de

FLASH

gwiazdy telewizji, muzyki, wybiegu dla modeli oraz modelek. Nowością będzie także opcja "odprowadzenia" naszego Sima do pracy. Nasza Supergwiazda zajaśnieje na firmamencie już w maju tego roku.

thesims.ea.com

TIE Fighter: Empire in Flames

A więc jednak! Po blisko 10 latach od premiery pierwszego TIE Fightera (lub odpowiednio 8 i 5 w przypadkach umożliwiających grę po jedynie właściwej stronie - X-Wing vs. TIE Fighter i X-Wing Alliance) ponownie przyjdzie nam zasiąść w ciasnym kokpicie myśliwca TIE i udowodnić rebelom, że bunty są bardzo, ale to bardzo niewskazane! Nowy TIE tworzony jest na bazie engine'u opracowanego przez Verant na potrzeby Star Wars Galaxies: Space Expansion - Totally Games, developera realizującego obecnie dla LucasArts sequel Secret Weapons of the Luftwaffe. Datę premiery TIE Fighera: Empire in Flames przewidziano na początek przyszłego roku.

www.lucasarts.com

The Sims Online - wolny start

Electronic Arts przyznało, że The Sims Online zostało przyjęte znacznie chłodniej, niż powszechnie oczekiwano. Fakt, że po 7 tygodniach od dnia premiery gry zarejestrowanych było jedynie 82 tys. graczy, zmusił EA do zweryfikowania prognoz bazujących na założeniu, że w dniu 30 marca, a więc podczas zakończenia roku podatkowego, zaistnieje 200 tys. online'owych Simów. Wolny start The Sims Online - swoistego probierza popularności gier sieciowych - nie oznacza jednak, że gra nie odniesie spodziewanego sukcesu. Nieustanne rozbudowywanie świata gry i fakt obniżenia ceny "podstawki" do niej z 49 do 39 dolarów (kwota 10 dolarów miesięcznego abonamentu pozostaje niezmieniona) może zwiększyć tempo zaludnienia wirtualnego Sim-świata. Z ostatniej chwili: premiera The Sims Online w Europie najpewniej odbędzie się dopiero jesienią.

Ciekawostki, newsy, plotki(?)

3 nowe tytuły w serii

eXtra Klasyka

GIER KOMPUTEROWYCH

Już w sprzedaży!

Więcej informacji o grach pod adresem: www.cdprojekt.info

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych" kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.

TOP 10 SERII EXTRA KLASYKA

1. WORMS 2
2. PANZER ELITE
3. MDK 2
4. PIZZA SYNDICATE
5. ATLANTIS II
6. HOPKINS FBI
7. COLIN MCRAE RALLY
8. SACRIFICE
9. FALLOUT 2
10. PIZZA SYNDICATE

Za okres styczeń-luty 2003. Stan na dzień 24 lutego.

W SERII DOSTĘPNE RÓWNIEŻ:	
ALIEN NATIONS	19,90 zł
DESTRUCTION DERBY 2	19,90 zł
EGIPT (2CD)	19,90 zł
FALLOUT	19,90 zł
INSANE	19,90 zł
LARRY 7	19,90 zł
LEW LEON	19,90 zł
MESSIAH (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VII (2CD)	19,90 zł
MIGHT&MAGIC VIII (2CD)	19,90 zł
ORIGINAL WAR (2CD)	19,90 zł
RAILS ACROSS AMERICA	19,90 zł
PIELGZYM (2CD)	19,90 zł
SAGA	19,90 zł
SCREAMER RALLY	19,90 zł
ŚNIEŻNY RAJD 2002	19,90 zł
THE STING	19,90 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (2CD)	19,90 zł

Najwyższa jakość gwarantuje CD Projekt - wiodący wydawca gier komputerowych

Heaven & Hell

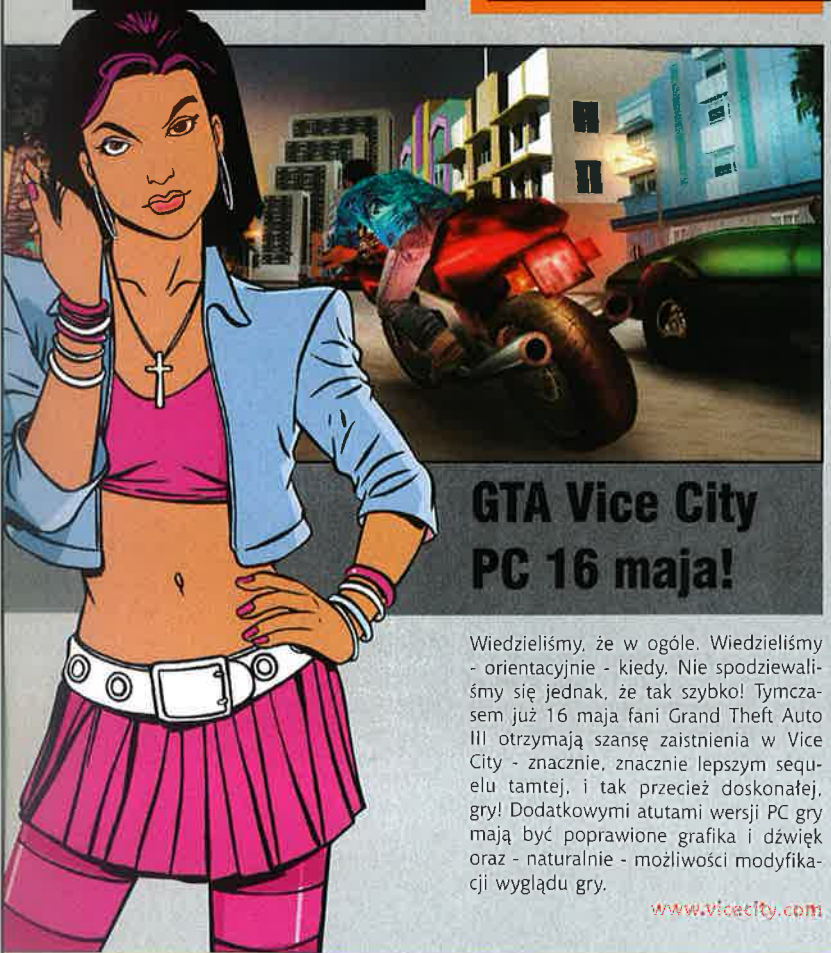
Heaven & Hell to niemiecka odpowiedź na Black & White - czyli miks Gottsimulatora, "symulatora boga" - i strategii czasu rzeczywistego. Akcja gry rozpocznie się na 1500 lat p.n.e. od wyboru jednego z czterech ludów gotowych na przyjęcie za obowiązujące przykazania "nie będziesz miał bogów cudzych przede mną". W utrzymaniu się na ołtarzach i co ważniejsze - w sercach ludzi, pomogą cuda i plagi (każda z nich wywiera wpływ nie tylko na społeczność, ale także ogólnie ujęty świat gry!) oraz dysponujący zróżnicowanymi umiejętnościami prorocy głoszący twoje słowo. Na twoje usługi pozostaną także gromy z jasnego nieba, płonące krzewy, całkowite zaćmienia i inne fenomeny uznawane zwyczajowo za przejawy boskiej działalności. Cel Heaven & Hell zawiera się w znanym skądinąd zdaniu - Może Być Tylko Jeden (co brzmi szczególnie interesująco w zestawieniu z możliwością gry cooperative). Zabawę w Niebo i Piekło, w pojedynkę lub z (nie)przyjaciółmi, rozpoczniemy jeszcze przed letnim przesileniem.

www.gottsimulator.de

Driver 3

Ledwie kilka dni minęło od chwili, gdy poprzedni numer, a wraz z nim informacje nt. Driver 3, zszedł do druku, a jego twórcy - brytyjskie Reflections, jednak zdecydowało podzielić się z graczami pierwszymi fotkami ukazującymi świat gry. I powiadam wam, nawet gdybym nie wiedział, że Driver 3 ma być czymś w rodzaju bardziej wiarygodnego Grand Theft Auto III (lub konsolowego The Getaway) - widok samych obrazków skłoniłby mnie do zbierania pieniędzy nań już teraz. Nawet mimo że Driver 3, w najlepszym układzie, w sklepach pojawić się ma w połowie przyszłego roku... Przy okazji - równocześnie z premierą gry odbędzie się premiera filmowego "Drivera". Prawa do produkcji opartej na pierwszych dwóch częściach serii nabyło Impact Pictures. Zdjęcia do filmu pod dowództwem Jeremy'ego Bolta i reżysera Resident Evil - Paula Andersena, rozpoczną się wiosną tego roku.

driver.gtgames.com



GTA Vice City PC 16 maja!

Wiedzieliśmy, że w ogóle. Wiedzieliśmy - orientacyjnie - kiedy. Nie spodziewaliśmy się jednak, że tak szybko! Tymczasem już 16 maja fani Grand Theft Auto III otrzymają szansę zaistnienia w Vice City - znacznie, znacznie lepszym sequelu tamtej, i tak przecież doskonałej, gry! Dodatkowymi atutami wersji PC gry mają być poprawione grafika i dźwięk oraz - naturalnie - możliwości modyfikacji wyglądu gry.

www.vicecity.com

Prisoner Of War 2?

Twórca Prisoner of War - Wide Gamet, ujawniło, że mimo osobistej chęci stworzenia ciągu dalszego *"wielkiej ucieczki z obozu jenieckiego"* niewielkie są szanse, by takowy miał kiedykolwiek ujrzeć światło dzienne. Na przeszkodzie stoi ponoć niezłomna postawa Codemasters, które nie zamierza (jakoby) zajmować się produkcją i wydaniem potencjalnego sequela PoW.

www.codemasters.com/pow/front.htm

Starsky & Hutch - szczegóły

O komputerowej adaptacji serialu Starsky & Hutch informowaliśmy już niejednokrotnie. Powracamy do tematu, gdyż producent i wydawca gry (ściślej - gier, ponieważ S&H pojawią się na wszystkich liczących się platformach) - Empire Interactive - dosłownie w przededniu jej premiery ujawnił nieco więcej informacji na temat tej samochodowej gry akcji. Starsky i Hutch to bohaterowie popularnego w latach 70 serialu kryminalnego. Akcja gry, podzielona na 18 misji nawiązujących do poszczególnych odcinków serialu, rozgrywa się na ulicach fikcyjnego Bay City (Los Angeles), które przemierzać będziemy pomidorowym Gran Torino. Jak na gliniarzy amerykańskich przystało, częściej będziemy strzelać, niż mówić, w czym wydatnie dopomoże nam 6 rodzajów broni. Starsky & Hutch w wersji PC narodzić się ma jeszcze w kwietniu.

www.minds-eye.net

Outlaws 2

Już wkrótce, bo jeszcze w tym roku, pojawi się Outlaws 2, sequel jedynego znanego nam first-person shootera rozgrywającego na Bardzo Dzikim Zachodzie. Niestety niewiele ponad to, że bohater - podobnie jak w pierwszej części gry - przemierzać będzie kraj w poszukiwaniu morderców żony oraz córki i fakt, że tworzeniem gry zajmuje się Raven Software (być może na bazie technologii DOOM III!) - nie wiemy.

www.lucasarts.com

MGS 2: Substance w marcu!

Fani Snake'a - bohatera słynnego konsolowego 'sneakera' Metal Gear Solid nie mogli uwierzyć dochodzącym stąd i zowąd pogłoskom, jakoby Konami wstrzymało prace nad pecetową wersją Metal Gear Solid 2 (w wersji poszerzonej, określanej właśnie podtytułem Substance). Wbrew nim Substance PC pojawić się ma już w marcu tego roku.

www.konamijpn.com/products/mgs2_sub/

Restricted Area

Nieznane nam dotąd bliżej niemieckie Master Creating śmiało wystąpiło przed szeregi twórców gier, informując o Restricted Area, zajmującym obecnie firmę miksie gier akcji i role-playing. W grze kierować będziemy czteroosobową drużyną najemników-specjalistów (strzelec wyborowy, mistrz sztuk walki, haker i... psioniczka, czyli magiczka przyszłości!), których szkolić będziemy w 30 dyscyplinach/umiejętnościach przypadających na każdą z tych osobowości. Świat gry tworzony jest na bazie autorskiego IRIS engine, umożliwiającego generowanie plansz gry. Atutami Restricted Area są również najeżona zwrotami akcji fabuła i... tworzone przez komputer zadania.

www.restricted-area.net/

Sunstorm Interactive R.I.P.

W pierwszych dniach lutego tragiczną śmiercią - wskutek fatalnego stanu finansowego - zszedł był twórca Deer Hunterów i Duke Nukem: Manhattan Project - Sunstorm Interactive. Nie jest pewne, co się stanie z dziećmi Sunstormu, w tym zapowiedzianym nie tak dawno temu przestępczym Final Score.

www.sunstorm.net

WIELKIE HITY ZA 29.99

The Longest Journey – Najdłuższa Podróż

JUŻ W SPRZEDAŻY

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Płyty CD z grą: The Longest Journey Najdłuższa Podróż. Ich zawartść w pełni odpowiada wersji CD-płytowej

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze

Dokładna instrukcja do gry

DOBRA CENA 29,99 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Już w sprzedaży eXtra Gra Wielkie Hity z grą przygodową The Longest Journey (Najdłuższa Podróż). The Longest Journey to jedna z najlepszych przygodówek jaka powstała na komputery PC. Przyjęta niezwykle entuzjastycznie przez graczy z całego świata i Polski, obecnie uchodzi za kultową pozycję w swoim gatunku. Kup grę The Longest Journey w eXtra Grze i tym samym poprzyj naszą ideę wydawania wspaniałych gier w niewiarygodnie niskiej cenie. Szukaj w najbliższym punkcie z prasą.

Więcej informacji na stronie www.extragra.com

JUŻ W SPRZEDAŻY EXTRA GRA PREMIERY Z DOSKONAŁĄ GRĄ

Robin Hood – Legenda Sherwood

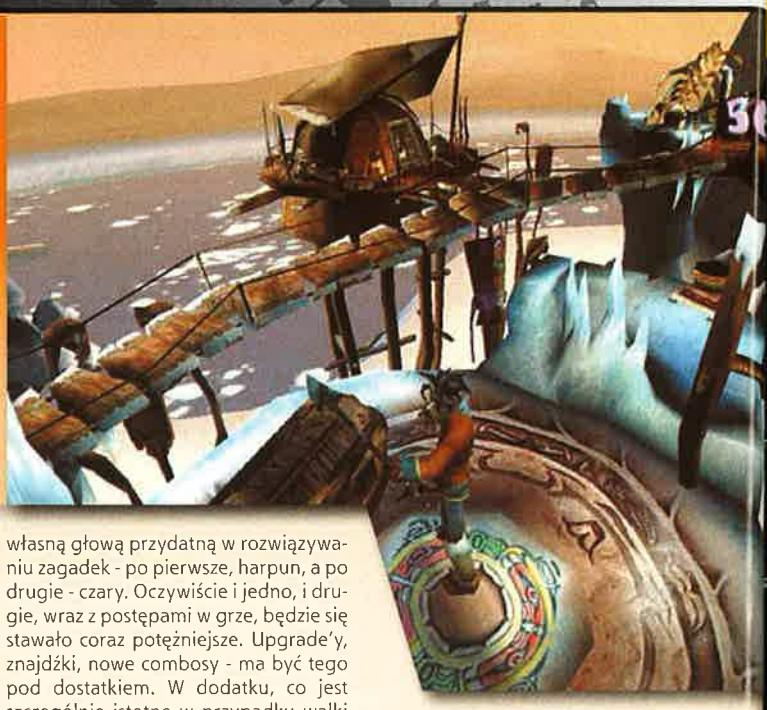
JEŚLI CHCESZ ZAMÓWIĆ TE FANTASTYCZNE GRY Z DOSTAWĄ DO DOMU

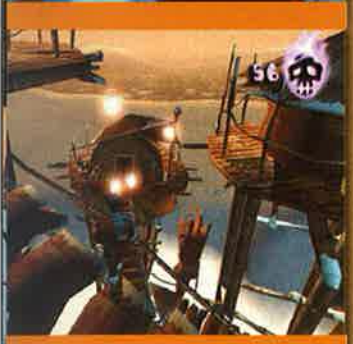
White Fear

Allor

GATUNEK: AKCJA/RPG

Lecieliście kiedyś białym wielorybem na Księżyc? Nawet w grach zbyt wielkich szans na to nie było, ale jeśli kogoś interesują wierzenia mieszkańców Arktyki, Himalajów, Skandynawii tudzież Celtów, a w dodatku lubi gry TPP z elementami RPG, już niedługo będzie miał ku temu okazję - właśnie w White Fear.





Mała, a właściwie duża uwaga na początek - jako że będziemy tu mieli do czynienia z latającymi wielorybami, można by podejrzewać, że będzie to gra skierowana do młodszych graczy. I choć twórcy faktycznie się do tego przyznają, od razu zaznaczają, że nie daje to pełnego obrazu sytuacji. Z dostępnych obecnie materiałów można się bowiem dowiedzieć o całkiem ambitnym planie „uwarstwienia" fabuły - dzięki czemu starsi gracze także będą w niej mogli coś dla siebie znaleźć. Takie drugie dno dla lubiących wgłębiać się w fabułę. Czy ten ambitny plan się powiedzie, zobaczymy dopiero po premierze, a póki co proponuję uwierzyć na słowo i w spokoju przyjrzeć się Iru oraz czekającemu go zadaniu.

Idzie zima, idzie

Iru, czyli główny bohater gry, jest chłopcem dorastającym w małej wiosce zagubionej wśród lodów. Ma on zostać szamanem, ale niestety pojawia się zła wiedźma Sukko (dawno temu uwięziona pod lodem zdołała się właśnie jakoś uwolnić) i potężnym zaklęciem zakuwa wszystkich mieszkańców w bryły lodu, a ukochaną Iru przemienia w wilka. Północ świata pogrążą się w chaosie, pojawiają się przeróżne monstra żyjące dotychczas jedynie w mitach - że większość z nich będzie wrogo do nas nastawiona, dodawać nie trzeba. Oczywiście jedyną osobą zdolną stawić wiedźmie czoło, uratować świat i wybrankę (kolejność przypadkowa) - jest Iru, którego krokami będziemy kierować.

Harpunem go, harpunem!

Na szczęście nie będziemy zmuszeni, by za ratowanie świata zabierać się z pustymi rękoma. Do dyspozycji będziemy bowiem mieli - poza własną głową przydatną w rozwiązywaniu zagadek - po pierwsze, harpun, a po drugie - czary. Oczywiście i jedno, i drugie, wraz z postępami w grze, będzie się stawało coraz potężniejsze. Upgrade'y, znajdźki, nowe combosy - ma być tego pod dostatkiem. W dodatku, co jest szczególnie istotne w przypadku walki wręcz, nie będzie tutaj jakiegoś skomplikowanego systemu wyprowadzania ciosów - gra ma być przecież dostępna również dla młodszych.

Duszki do czarowania

Także czary nie będą wymagały ukończonych z wyróżnieniem studiów na Niewidzialnym Uniwersytecie czy innym Hogwartcie. Zresztą szamani to przecież nie czarodzieje, i tak sam z siebie Iru czarować nie będzie. Ale od czego pomoc dobrych duszków - w sumie w grze będą cztery takie stworzenia, aczkolwiek nie ma się co nastawiać na spotkanie ich wszystkich już na samym początku przygody.

Po co komu aż cztery różne duszki? Ano odpowiadają one za cztery rodzaje magii, jaką będziemy się mogli w trakcie wyprawy posiłkować. Zaklęć będzie - rzecz jasna - znacznie więcej, zresztą same duszki, podobnie jak i broń, także będzie można ulepszać: karmiąc je specjalnego rodzaju owocami. Całkiem to sprytne rozwiązanie kwestii punktów doświadczenia i związanego z nim rozwoju postaci - bo, o czym już pisałem, ma to być przecież połączenie gry zręcznościowej w TPP z RPG-iem, ale dodawanie jakiś tabelek w grze dla młodszych graczy byłoby raczej niezbyt wyrafinowanym sposobem na zniechęcenie ich do grania.

Jaskinie do zwiedzania

Oki, po czarowaniu pora na parę słów o tym, gdzie nasz Iru podczas podróżach zawędruje. Że zaczyna się na północy - to już wiadomo, ale na szczęście na lodowych pustkowiach inwencja twórców się nie skończyła. Wiadomo też, że będziemy mogli zwiedzić także wielkie lodowe jaskinie (urozmaicenie może niewielkie, ale to dopiero początek), dżunglę, wnętrze wulkanu czy obsydianowe więzienie. Będzie - rzecz jasna - także wspomniany na wstępie Księżyc, na który udamy się, też wspominałem, białym wielorybem. W sumie w grze ma być około dziewięćdziesiąt różnych obszarów należących do pięciu głównych tematów.

I to bardzo fajnie wyglądających! Gra powstała na engine Render Ware, znanym choćby z Grand Theft Auto III (a tego tytułu nikomu rekomendować nie trzeba), a choć to zupełnie inna produkcja (o kierowaniu wielorybem póki co cisza), gołym okiem widać, że możliwości ma spore. Także jeśli chodzi o efekty specjalne: światła, wybuchy, błyskawice - wygląda to tak, jak w porządnej grze wyglądać powinno.

Jak długo?

Właśnie - wiadomo także, że w sumie - w zależności od oblatania w tego typu grach - ukończenie White Fear ma zająć od piętnastu do dwudziestu godzin. Niezbyt to dużo, ale na szczęście na jednokrotnym przejściu gry zabawa wcale nie musi się zakończyć. Przy drugim podejściu będzie bowiem można wybrać między trzeba różnymi profesjami Iru: normalną (znaną z pierwszego razu) oraz wojownikiem (duża wytrzymałość i siła, ale bardzo ograniczony repertuar zaklęć) i magiem (dużo czarów, ale słabszy fizycznie), co pozwoli na wiele rzeczy spojrzeć z zupełnie innej perspektywy.

Czy to wystarczy, by po tę grę sięgnąć? Moim zdaniem - tak, bo przecież podobnych ostatnimi czasy na PC jest jak na lekarstwo. Jeśli ktoś nie chce pakować się w konsole (notabene gra ta będzie także dostępna na PS2), a tego typu klimaty lubi bądź ma rodzeństwo/dzieci/kuzynów, którzy w tego typu rozrywce gustują, za dużego wyboru po prostu nie ma.

Na szczęście ten zapowiada się bardzo przyjemnie, choć na sprawdzenie tych zapowiedzi w akcji trzeba jeszcze będzie nieco poczekać - premiera ma mieć miejsce w drugim kwartale - w sam raz na wakacje. CDA

White Fear

- Producent: Widescreen Games

Zręcznościowy RPG nie tylko dla najmłodszych

JUŻ W SPRZEDAŻY!

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
129,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

2CD

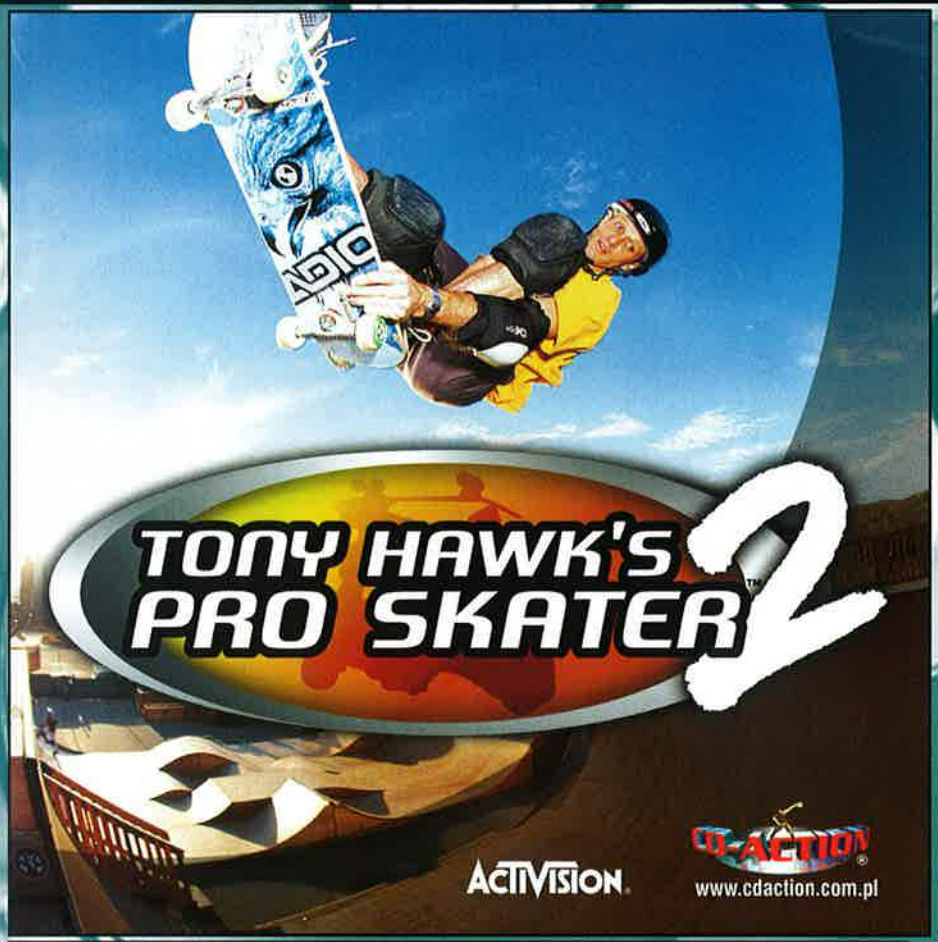
ter of Orion 3 jest kontynuacją najsłynniejszej strategicznej sagi kosmicznej. Stając na czele jednej z szesnastu ras masz niepowtarzalną
nsę podboju galaktyki. Budując imperium będziesz mógł z zupełną swobodą wybierać drogę rozwoju. Będziesz prowadził badania,
ywał na ekonomię i stosunki z innymi rasami. Ogromne możliwości działań dyplomatycznych pozwolą Ci na osiąganie celów
ą pokojową. Jeśli negocjacje zakończą się niepowodzeniem będziesz mógł wydać swoim wojskom rozkaz ataku. Przygotuj się na coś
awdę wyjątkowego! Tylko Master of Orion 3 daje tak nieograniczoną swobodę działania i możliwość podboju całej galaktyki!

INFOGRAMES™

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

© 2002

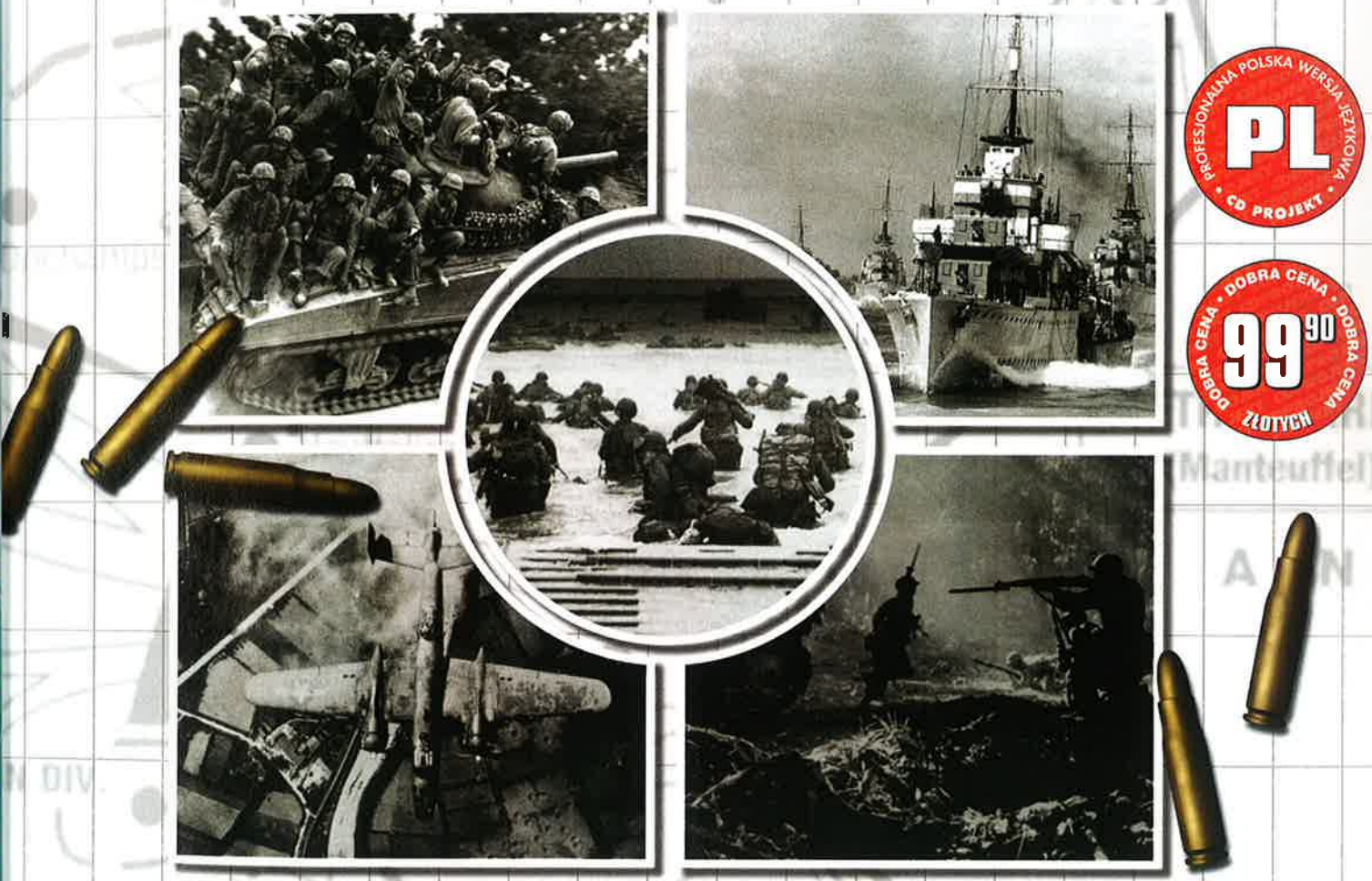


CZY WOJNY MOŻNA UNIKNĄĆ?

Ubranko na miarę!

NOWA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS JUŻ W SPRZEDAŻY!

II WOJNA ŚWIATOWA



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

DOBRA CENA 99,90 ZŁOTYCH

Poznaj najnowsze dzieło twórców słynnych gier strategicznych Europa Universalis I i II! Gra II Wojna Światowa (na świecie znana pod tytułem Hearts of Iron) pozwoli Ci wcielić się przywódcę dowolnego państwa na świecie. Dzięki niej będziesz mógł zmienić bieg historii. To czy II Wojna Światowa wybuchnie i jak się potoczy, będzie zależało wyłącznie od Ciebie. Wiernie odwzorowane realia geopolityczne pozwolą Ci poczuć się jak prawdziwy uczestnik wydarzeń z tamtego okresu!

• Gra obejmuje lata 1936-1948 - jeden z najbardziej burzliwych okresów w dziejach ziemi • Zaawansowana symulacja systemów politycznych oraz skutków ich funkcjonowania • Rozbudowany system wynalazków • Historyczni przywódcy i generałowie • Złożony system militarny • Zoptymalizowany tryb dla wielu graczy • Edytor scenariuszy • Wyjątkowa polska wersja językowa zawiera możliwość wyboru gry na mapie polsko lub anglojęzycznej • Profesjonalna polska wersja językowa opracowana przez zespół CD Projekt •

W DRUGIEJ POŁOWIE ROKU KOLEJNA GRA STRATEGICZNA Z SERII EUROPA UNIVERSALIS:

MROCZNE WIEKI

Gra twórców Europa Universalis I i II oraz II Wojna Światowa. Tym razem przeniesiesz się do czasów mrocznego średniowiecza. Twoim głównym zadaniem będzie nie podbój prowincji, a zdobycie jak największego prestiżu i autorytetu swojej dynastii. Będziesz to mógł osiągnąć na wiele sposobów: zawierając sojusze militarno-ekonomiczne, kierując gospodarką i polityką wewnętrzną, jak również wymuszając szacunek sąsiadów siłą. Po zakończeniu gry możesz przenieść zapisy z Mrocznych Wieków gry do Europa Universalis 2 i dalej kierować losami swojej dynastii!

PL 99,90

paradox

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.wirtualny.com.pl

GATUNEK: HORROR/SHOOTER

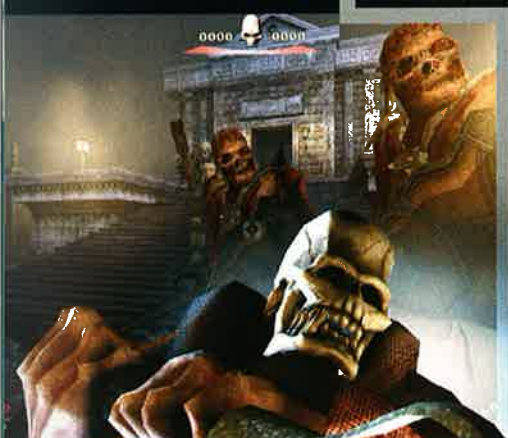
PAINKILLER

Painkiller to bardzo dobrze zapowiadający się horror/shooter polskiej produkcji. Aby jak najlepiej przedstawić wam tę grę, postanowiliśmy zadać kilka pytać Adrianowi Chmielarzowi - liderowi grupy People Can Fly, pracującej aktualnie nad tym tytułem.

SLip

Zacznijmy może od spraw technicznych. Jak oceniasz wasz autorski engine graficzny?

To nie jest dobre pytanie - bo wiadomo, że mi się podoba. Jestem w nim zakochany, sypiam z wydrukiem kodu pod poduszką. A poważnie: nie będę deklarował, że to jeden z lepszych engine'ów na świecie, bo wszyscy rozczarowani dotychczasowymi osiągnięciami polskich developerów przewrócą zdegustowani oczami i sapną z niechęcią. Proponuję poczekać, aż słowo ciałem się stanie i na sieć trafi demo, wtedy wrócimy do rozmowy.



Zresztą, mógłbym wystrzelać z siebie serię bliżej nieokreślonych terminów a la 'polybump', 'pixel shading' czy 'global illumination', ale osobiście jestem wrogiem takiego postrzegania gier. Świat PC niezdrowo się podnieca każdą nowinką technologiczną, ja zaś mam wrażenie, że w grach nie do końca o to chodzi. Wystarczy zerknąć na świat konsol: kogo interesuje, na jakim engine'ie zrobiono Silent Hill 3? Na filmach widać, że japońscy programiści-pionierzy zrobili miękkie cienie rozkładające się nawet na postaciach, ale nie znajdziemy tej ciekawostki w żadnej informacji prasowej. Dlaczego? Bo Japończycy najpierw zastanawiają się, jaką grę zrobić, a potem dopiero, jaki engine będzie do tego potrzebny. W świecie PC często jest odwrotnie, ot, panu Carmackowi zachciało się zrobić real-time'owe oświetlenie i teraz dokoła tego obudowywana jest gra.

Gra ma też korzystać z engine'u fizycznego Havoka. Jakie to daje możliwości?

To zupełnie nowa jakość w grach. Realistycznie zsuwające się po schodach trupy to tylko przedsmak tego, co może zaoferować prawdziwa symulacja fizyki w grach. Gry o wyścigach samochodowych już dawno z niej korzystają, ale inne produkcje dopiero zaczynają wąchać to nowe dla nich terytorium.

FPS-y to wymarzone pole dla popisów Havoka. Widzimy dwa zombiaki, wystrzeliwujemy pomiędzy nich rakietę. Siła wybuchu pcha jednego na drewniane drzwi, które „z wrażenia" pękają jak bańka mydlana, drugi zaś leci pod sam sufit i zawisa na żyrandolu. Pod wpływem ciężaru potwora żyrandol spada z trzaskiem na ziemię, zabijając przez przypadek kolejnego wroga. I to wszystko dzieje się „samo z siebie", nie jest zaskryptowaną akcją, lecz wynikiem fizycznych interakcji. A że w Painkillerze fruwających zwłok będzie sporo, trafi się zapewne niejedna taka (przyjemna) chwila.

Skupmy się teraz nad singlem Painkillera. Czy mógłbyś powiedzieć coś na temat fabuły? Jaka jest tematyka gry, jaki klimat będzie jej towarzyszył?

Nasz bohater zajmuje się zawodowo wysyłaniem przeklętych dusz tam, gdzie ich miejsce: z powrotem do piekła. Jeśli nigdy nie widziałeś na własne oczy żadnego demona czy wampira, właśnie dlatego, że Painkiller zobaczył go przed tobą...

Istnieją miejsca na Ziemi, gdzie zło zakłada własne przyczółki w nadziei przyspieszenia Armageddonu. Opuszczone budowle, stare zamczyska, niedost?pne jaskinie... „Czyszczenie" takich miejsc to nie tylko odruch dobrego serca, ale także bardzo intratne zajęcie - motywacja naszego bohatera obejmuje obie te rzeczy.

Czyli - można powiedzieć - taki „techno wiedźmin" albo klon „wiecznego łowcy"?

Painkiller zawiera umowę z demonem Sammaelem, dzięki której za każde sto dusz przeniesionych do podziemnego królestwa Sammaela otrzymuje lokalizację kolejnego „gniazda", a także nawet - na krótką chwilę - jego specjalne moce. Uważny czytelnik zadaje sobie zapewne pytanie, jakim cudem Painkiller nawiązuje współpracę z przedstawicielem zwalczanego przez siebie gatunku i dlaczego ów przedstawiciel się na to zgadza. Pozwolę sobie zostawić tę kwestię otwartą i nie

W to zagramy już wkrótce...

psuć niespodzianki tym, którzy nawet w strzelankach cenią interesującą fabułę.

Jakie lokacje przyjdzie nam odwiedzić, czy będą to wielkie przestrzenie, czy może raczej wąskie korytarze? Mógłbyś podać jakieś przykłady?

I jedno, i drugie. Dobrym przykładem są doki. Mamy tam sporo przestrzeni, magazyny, alejki itd. - po prostu odwzorowanie przemysłowego wybrzeża. Ale możemy też się dostać na jeden ze statków w porcie i „zwiedzić" jego kompletne wnętrze, włącznie z kajutami i sterówką.

Każdy poziom gry jest zupełnie inny do tego stopnia, że 99% tekstur nie powtarza się i jest unikatowa dla każdego „gniazda". Jedynym kryterium doboru było to, czy miejsce takie mogłoby być zaadaptowane przez moce ciemności na kryjówkę - czy nie. Painkiller ugania się za stworami nocy po całym świecie - od greckich podziemi skalnych po położone na małej wysepce opactwo.

Z jakimi przeciwnikami przyjdzie się nam zmierzyć?

Z przeciwnikami bardzo, bardzo zdenerwowanymi nieproszonym gościem... Staraliśmy się oprzeć design potworów na istniejących już mitach i legendach, a nie na własnych wymysłach. Stąd też postacie typu banshee, zombi, wampiry, demony itd.

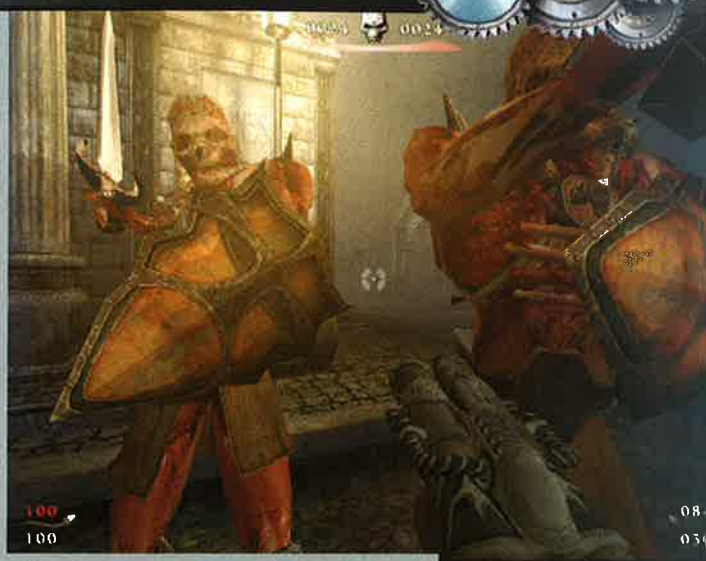
Postacie pokroju zombi ogólnie nie są uważane za zbyt inteligentne. Jak zatem wygląda kwestia AI przeciwników? Ktoś mógłby twierdzić, że zdecydowaliście się na tego typu oponentów, aby oszczędzić sobie pracy.

AI uważam za temat przereklamowany. Co to za problem napisać skrypt, dzięki któremu potwór ucieknie przed rzuconym obok granatem? Niewielki. A za to pozbawia radości - bo jaki sens ciskać granat, skoro przeciwnik zawsze przed nim ucieknie? Nawet jeśli „unikanie wybuchu" zrobimy losowe, nie poprawi to specjalnie sytuacji. Przy wyborze przeciwników kierowaliśmy się tylko i wyłącznie tym, aby były to stwory ciemności - niczym innym. Nic nie poradzę, że zombi - z definicji - zbyt błyskotliwe nie są. Ba, nawet żwawsi przeciwnicy nie zachowują się kunktatorsko, w końcu jako istoty przeważnie już martwe nie czują bólu i mają tylko jeden cel: za wszelką cenę zabić naszego bohatera.

Uspokajam jednak, że nie będzie tylko tak, że każdy potwór, który nas zobaczy, popędzi bezładnie, rycząc paszczą i grzecznie pozwalając się zabić. Staramy się odnaleźć tę idealną formułę, która zapewnia poczucie, iż walczymy z prawdziwym, a nie oprogramowanym wrogiem.

Z jakiego ekwipunku będziemy mogli korzystać? Czy w Painkillerze broń, wzorem np. tej z Unreal Tournament 2003, będzie miała dwa tryby strzału, czy będzie można wykonywać combosy?

Combosy to esencja uzbrojenia Painkillera. Idea wzięła się nie z Unreala, ale z Quake'a, w którym każdy porządny gracz wie, jak skuteczne jest podbicie przeciwnika rakietą i wykończenie go w locie spawarką. Postanowiliśmy tę zacną ideę podnieść do kwadratu i każda broń naszego bohatera składa się z dwóch modułów, na przykład karabin połączony jest z granatnikiem. Każdy z modułów ma własne działanie (w tym przypadku strzały krótkimi seriami lub wyrzut granatu), ale można również z ich pomocą wykonać combo (w tym przypadku strzał z karabinu w granat powoduje jego czterokrotnie silniejszą eksplozję).



Porozmawiajmy na temat multiplayera. Jaki charakter będą miały pojedynki?

Rzeźnia, masakra i siwy dym. Są gry, które znakomicie symulują rozgrywki taktyczne w szachowym stylu, my chcemy się skupić na drugiej stronie medalu, a więc na szybkiej akcji. Jest w multiplayerowych FPS-ach taki „trynd", by wzmacniać słabych, a osłabiać silnych. Na przykład w deathmatchu MOHAA (z przyjemnością gram parę razy w tygodniu) trudno jest zdominować mapę. W Quake'worldzie słaby gracz będzie służył jako worek treningowy dla lepszego - i my takie podejście chcemy zaprezentować w Painkillerze. Oczywiście małpia zręczność palców nie jest kluczem do zwycięstwa, bez strategii (ochrona kluczowych punktów mapy i timing) na dobry rezultat nie ma co liczyć - fakt jednak pozostaje faktem, że na zadumę czasu nie będzie.

W grze jest obligatoryjny 1/1 i FFA deathmatch oraz team deathmatch, a także nasza wersja MidAira (zwana People Can Fly) i dwa nowe tryby, które na razie pozostaną tajemnicą.

Na kiedy planowana jest premiera gry?

Obecnie termin to jesień 2003, a ponieważ jesteśmy już dużo bliżej niż dalej, nic się już nie zmieni. Wydawca, i owszem, ciśnie na multiplayer test i na pewno przed premierą gry zostanie on wydany - być może wcześniej, niż się to może wydawać. Będzie też oczywiście demo single playera, bo nie mamy nic do ukrycia, nawet przeciwnie.

PS Powyższy tekst to tylko fragment obszerniejszego wywiadu. Pozostałe pytania i odpowiedzi znajdziecie na stronie internetowej CDA (http://www.cdaction.com.pl/).

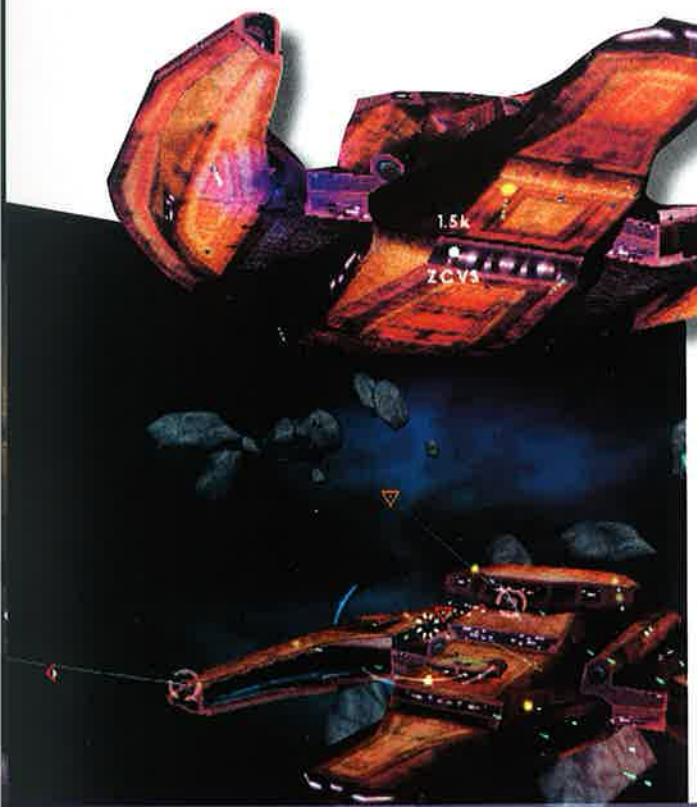
Painkiller
Producent: People Can Fly

GATUNEK: SPACE-SIM ON-LINE

Ace of Angels

Qn`ik

Kierunek rozwoju gier jest jasny i identyczny z wszelkimi innymi tendencjami na tym świecie – cechuje go globalizacja. Stereotyp gracza samotnika, pozbawionego kontaktu ze światem zewnętrznym, już dawno odszedł w zapomnienie. Do Polski trend ten jeszcze nie dotarł, głównie z winy monopolu komunikacyjnego – mało kto ma dostęp do stałego i bardzo szybkiego łącza, które jest wymagane do przyjemnej gry w Internecie. Ace of Angels tego nie zmieni, ale być może zainteresuje niektórych graczy, którzy do tej pory nie chcieli nawet myśleć o bataliach via Internet.

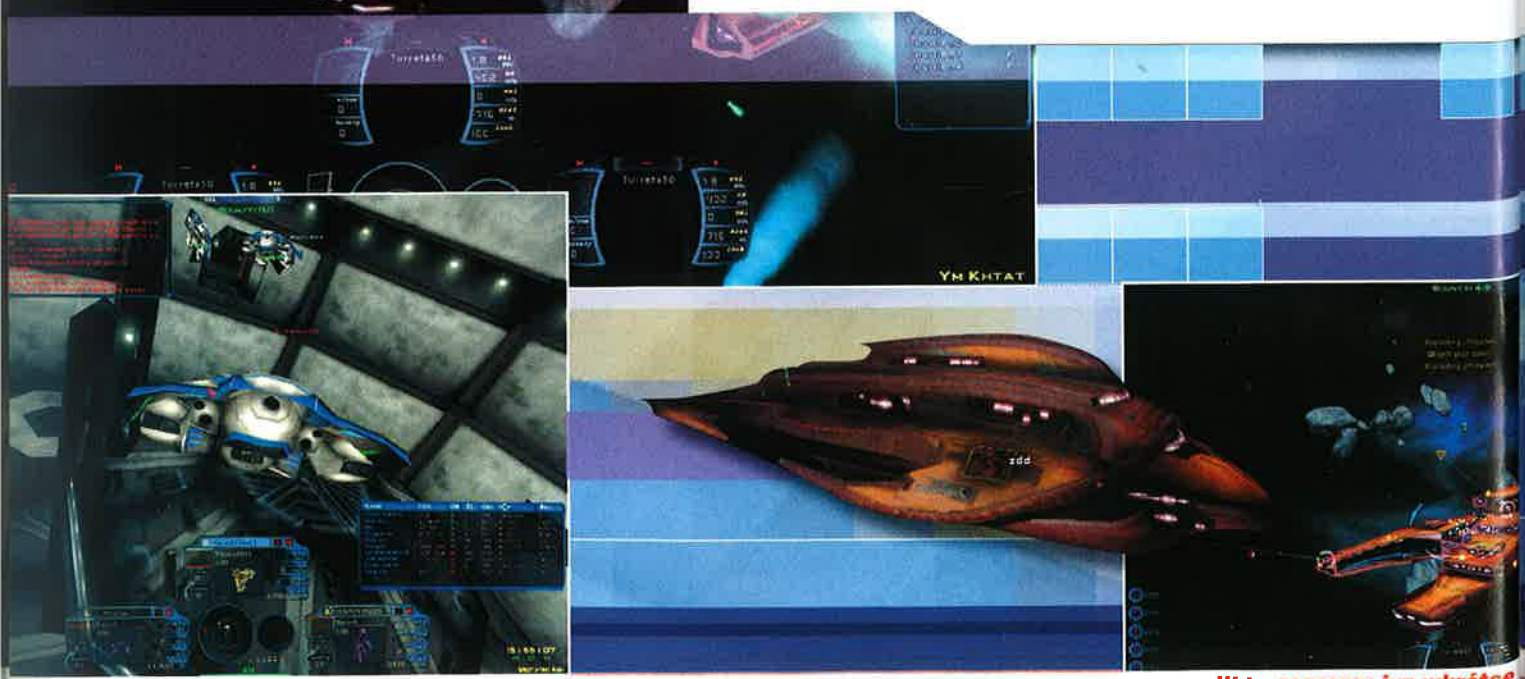


Jak widać na obrazkach, Ace of Angels jest kolejnym reprezentantem ostatnio coraz popularniejszego gatunku symulatorów kosmicznych. Autorzy robią go już od lat, stale dodając nowe możliwości. W momencie gdy to piszę, gotowy jest już pierwszy tryb rozgrywki, drugi jest właśnie testowany, a trzeci - w planach. Zanim jednak przejdę do ich opisu, podam kilka szczegółów technicznych.

W wymaganiach sprzętowych można zobaczyć dość archaiczną już konfigurację - do gry ponoć ma wystarczyć procesor z 300 MHz, 64 MB RAM-u, 20 MB na dysku twardym i zwykły modem 33,6. Brzmi zbyt pięknie, aby mogło być prawdziwe? Być może - ale rekomendowane wymagania różnią się tylko o 100 MHz w przypadku procesora, kolejnymi 64 MB pamięci i modemie... 56k - który jest dzisiaj niemal w każdym komputerze. Być może po raz pierwszy polscy gracze będą mogli zagrać w Internecie, korzystając tylko ze zwyczajnego, tepsowego ryczałtu?

Na serwerach Ace of Angels naraz może się pojawić pokaźna liczba kilku tysięcy graczy. Mogą oni grać na otwartej przestrzeni i nie przejmować się niczym poza walką i ewentualnym porównywaniem odnoszonych wyników z innymi pilotami. Drugi tryb będzie niejako preludium do kampanii - w nim znajdą się już nieskomplikowane zadania, których będzie się można podjąć, jak i możliwość zakupu nowych części do statku. Ostatnim trybem będzie sama kampania - tu gracz wybierze postać spośród ośmiu ras, której zostanie wierny do końca - na nudę na pewno narzekać nie będzie.

Równość wśród graczy będzie tylko na początku - później struktura ma być bardzo zhierarchizowana. Więcej będzie można weteranowi niż rekrutowi - w tym nic dziwnego nie ma. Jednak nieco ciekawiej się robi, gdy zasłużeni gracze mają rzeczywisty i bardzo duży wpływ na fabułę gry. W Ace of Angels każdy żołnierz będzie miał buławę w plecaku - każdy może zostać generałem i pokierować batalią młokosów w walce. Gracz może również wziąć czynny udział w życiu własnej nacji - nie tylko walcząc, ale również interesując się (i ingerując naturalnie) polityką.



Dość ciekawie rozwiązano kwestię śmierci gracza na polu bitwy. Oczywiście w przypadku dwóch pierwszych trybów problemu żadnego nie ma - po prostu postać wraca do punktu wyjścia po czymś w rodzaju tego, co znamy z FPS - respawnu. Nieco bardziej skomplikowane jest to w kampanii - po zniszczeniu statku gracz może się ratować katapultowaniem, po czym obserwować losy potyczki. Jeśli jego strona wygra, zostanie odratowany, jeśli nie - wzięty do niewoli. Nie jest to jednak sytuacja beznadziejna, gdyż - jak wiadomo - niewolników zawsze można wykupić albo... mogą oni uciec.

Ace of Angels ma być symulatorem z prawdziwego zdarzenia. Sądząc z zapowiedzi autorów, sam Isaac Newton nie miałby zastrzeżeń do fizycznego modelu lotu statków. Co ciekawe, tych do wyboru jest (na razie, być może autorzy dodadzą jeszcze kilka) 20, a w każdym z nich można jeszcze zainstalować różne rodzaje broni. Ponoć model lotu itp. został opracowany na podstawie doświadczeń NASA. Nie wiem jednak, jakie doświadczenia ma ta organizacja, jeśli chodzi o podróże hiperprzestrzenne - a tych w grze nie zabraknie. Nie będzie tu jednak znanego choćby z „Gwiezdnych Wojen" nagłego przeskoku z prędkości „normalnej" do nadświetlnej - statki rozpędzać się będą powoli. W podróży będzie się również można natknąć na roje meteorów...

Niewielkie kłopoty mogą się pojawić przy próbie zakupu gry - można go dokonać tylko przez Internet; AoA nie będzie dystrybuowana w zwyczajnym trybie, w sklepach. Na razie nie znam jeszcze ceny, lecz na pewno nie będzie ona dostosowana do polskiego rynku. Nie wiadomo, czy będzie jednorazowa, czy trzeba będzie płacić miesięczny ryczałt za korzystanie z serwerów. Myślę jednak, że warto się jej bliżej przyjrzeć i na oficjalnej stronie gry obserwować postęp prac: http://www.aceofangels.com/. Już tylko newsy i forum pozwalają stwierdzić, że teraz - gdy AoA jest dopiero we wczesnej fazie beta, wykreowany świat „żyje" - między graczami nawiązują się przyjaźnie, pojawiają się też spory, dyskusje etc. Globalna wioska pełną gębą!

Ace of Angels

Producent: Flying Rock Enterprises

Obejrzyj intro Ace of Angels!

Zrobiło ono niemałą furorę w redakcji, głównie ze względu na znakomitą muzykę. Znajdziecie je na Cover CD w dziale Bonus (CDA 1/03). Obejrzyjcie i podziwiajcie - zajmuje niecałe 3 MB!

GATUNEK: AKCJA/STRATEGIA

Rezerwowe Psy 2

Rabid Campari

Przede mną trudne zadanie. Do zapowiedzi dostałem sequel jednej z najbardziej kontrowersyjnych gier ostatnich lat – na dodatek doszczętnie „zjechanej" przez redakcję CDA.

Zostawmy jednak dawne (?) dzieje i przejdźmy do najnowszego dziecka Nekrosoftu. Jednym ze słabszych elementów poprzedniej części RP był z pewnością silnik graficzny. To głównie przezeń tytuł sprzedawał się za granicą umiarkowanie, chociaż autorzy zapewniali, że Rezerwowe Psy podbiły Zachód. Tak czy inaczej Nekrosoft zdecydował się zainwestować w nowy, sprawniejszy silniczek. Może chłopocki nie poszli na całość i nie umiejscowili akcji w 3D, lecz dopieścili tradycyjne 2D z rzutem izometrycznym. O sile grafiki RP2 zadecydują: realistyczne tła, wyższa rozdzialka, ładne teksturki i „zjadliwa" dla oka paleta kolorów. Szczególnie cieszy ta ostatnia wiadomość. Przypomnijcie sobie mordercze kolorki z „jedynki"... Reasumując, programiści uatrakcyjnią stronę wizualną cyklu, ale na pierwszy rzut oka zamierzają to zrobić stosunkowo małym kosztem.

Co do fabuły oraz rozgrywki: zapomnijcie o jakichkolwiek innowacjach. Nadal powierzane nam misje będą bazować na wyżynaniu jak największej liczby wrogów (członków innej mafii, a także pojedynczych osobników - zdrajców, świadków koronnych itp.), tak że gracze o słabych nerwach nie powinni ruszać RP2. Szkoda, że Nekrosoft nie skierował Rezerwowych w kierunku np. Commandos. Wtedy gierka miałaby przynajmniej sens i byłaby bardziej grywalna, bo chyba niewiele osób miłuje się w zabijaniu dla samej przyjemności (wątpliwej) z tego płynącej. To samo tyczy się scen erotycznych, będących wizytówką RP.

W samej walce również nie uświadczymy zbyt wielu zmian. Nadal będzie się ona toczyć w trybie turowym a la Jagged Alliance 2. Przy czym warto wspomnieć o stopniowym rozwoju poszczególnych postaci (na wzór cRPG), które z każdą misją będą się stawały odporniejsze i - co oczywiste - bardziej doświadczone. Zresztą łańcuch przyczynowo-skutkowy ma odegrać niemałą rolę w sequelu Rezerwowych Psów. Obcowanie z produktem powinny urozmaicić: pojazdy (kilkanaście) oraz kilkadziesiąt rodzajów broni - chociaż w tym względzie widać znaczny postęp.

Premiera Rezerwowych Psów 2 już wkrótce.

Rezerwowe Psy 2
Producent: Nekrosoft

W to zagramy już wkrótce!

Unreal II - The Awakening © 2002 Epic Games Inc. Raleigh, N.C. USA. Unreal i Unreal logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Epic Games, Inc. WSZYSTKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Gra Unreal II - The Awakening została stworzona przez Legend Entertainment, studio Infogrames I. Wydanie i dystrybucja Infogrames Europe S. A., zgodnie z licencją Epic Games, Inc. Znak handlowy i logo Atari są własnością Infogrames. Wszystkie inne znaki handlowe są własnością ich prawnych właścicieli.

Grę Unreal 2 wraz z polską instrukcją i pudełkiem kupisz tylko w sieci

Media Markt

ielsko-Biała
entrum Handlowe Sarni Stok
l. Sarni Stok 2

zeladź
entrum Handlowe M1,
. Bedzinska 80

ęstochowa
entrum Handlowe M1,
. Kisielewskiego 8/16

dańsk
Grunwaldzka 270

Kraków
Centrum Handlowe M1,
Al. Pokoju 67

Łódź
Centrum Handlowe M1,
ul. Brzezinska 27/29

Łódź
Galeria Lódzka,
Al. Piłsudskiego 15/23

Lublin
ul. Tomasza Zana 31

Poznań
Centrum Handlowe M1,
ul. Szwajcarska 14

Szczecin
Centrum Handlowe Piast
ul. Mieszka I 73

Warszawa-Marki
Centrum Handlowe M1,
ul. Marsz. Józefa Piłsudskiego 1

Warszawa
ul. Górczewska 212

Warszawa
ul. Ostrobramska 79

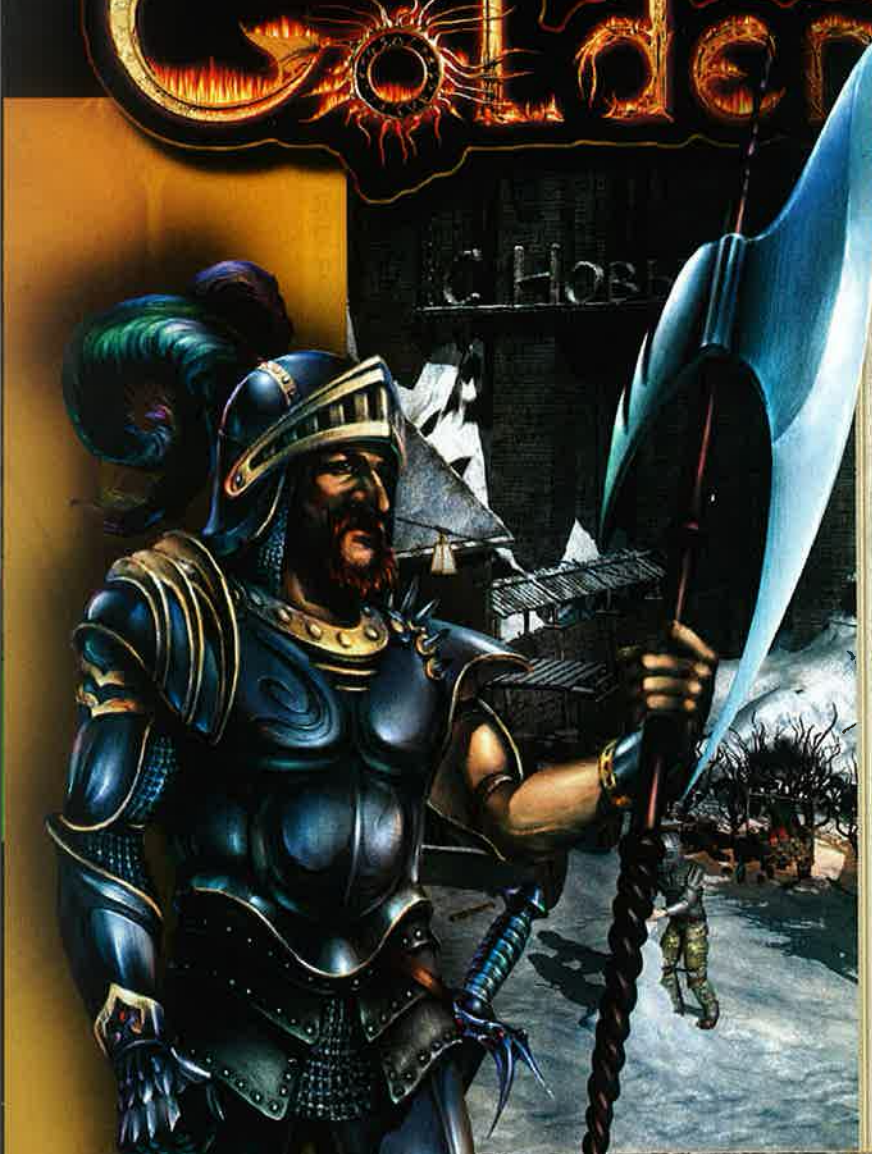
Warszawa
Al. Krakowska 61

Wrocław
Galeria Dominikańska
Pl. Dominikański 3

Zabrze
Centrum Handlowe M1, ul. Szkubacza 1

Golden Land

GATUNEK: CRPG



Night Mare

40 lat minęło, odeszło w cień... Ups, nie ta kwestia. To już trzysta lat, kiedy niezliczone hordy złych fantomów dowodzonych przez boga Dark-Shu zaatakowały Golden Land...

Siły owe nie miały jednak szans z Potęgą Cnoty, która potrafiła zwalczyć wszelkie przeciwności. (A jeśli ktoś w to nie wierzy, niech obejrzy samotnego Rambo pokonującego setki wrogów. Wtedy pogadamy.) Jednak jak powszechnie wiadomo (wszystkim, którzy niepomni wcześniejszego doświadczenia zobaczyli również Rambo 2, 3 etc.), zło zawsze się odradza - a tylko od inwencji jego twórców zależy, czy w tej samej, czy zmodyfikowanej postaci. Nie inaczej zdarzyło się w Golden Land, w którym zaczynały już wyrastać śliczne drzewka i rodziły się różowe bobaski, a góry skąpane w słońcu cieszyły sprzedawców tanich i kiczowatych wizytówek... Przecież taka sielanka nie mogła trwać długo!

Będzie gorzej!

Po pokonaniu ziemskiej inkarnacji Dark-shu wyzwoliciele Golden Land zostali wyniesieni pod niebiosa i szybko kanonizowani. Kult wzrastał przez stulecia, a ludzie już niemal zapomnieli o wcześniejszych bogach i pogrążyli się w pewności siebie. Tylko jeden mądry człowiek - Kotar - wiedział, że wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że historia ma się powtórzyć. Zebrał radę, na której ustalono, iż sytuację może uratować tylko grupa trzech nowicjuszy i należy ich wysłać w daleką podróż w poszukiwaniu mitycznego magika Shuba-Khala. Owi trzej podróżnicy to Siger, Gertranger i Hush. Siger to najlepszy wojownik, Gertranger - potężny czarodziej, a Hush to znakomity radionawigacyjny wskaźnik kursu (no, co ja poradzę, że tak - wg słownika - powinno się tłumaczyć słowo 'pathfinder'?). Decyzja o wysłaniu tej trójki należała do Kotara, któremu rada nie śmiała się sprzeciwić. Jednak ów czarodziej nie powiedział zgromadzeniu wszystkiego. Dzień przed wysłaniem trójki miał wizję - ukazały mu się stare, zapomniane już niemal świetliste bóstwa, które kazały mu wysłać na misję jeszcze jedną osobę...

Zagramy w to już wkrótce!

Statystyki nie kłamią (?)

Golden Land to bardzo dobrze zapowiadający się cRPG. Co prawda, ostatnio na peceta wychodzi takich masa, jednak spośród tych zapowiadanych jest on niewątpliwie jedną z ciekawszych i obszerniejszych pozycji. Wg obliczeń autorów, aby przejść grę, trzeba będzie spędzić z nią grubo ponad 100 godzin! Nic w tym zresztą dziwnego, patrząc na dane liczbowe. Co prawda, istnieją trzy rodzaje kłamstw - kłamstwa, parszywe kłamstwa i statystyki, jednak w tym momencie musimy tym informacjom zawierzyć. A trzeba przyznać, że przemawiają one znacznie na korzyść gry. Inna sprawa, że to nic nowego - jeszcze nie spotkałem się z press-packiem, w którym autorzy pisaliby o liczbie przeoczonych błędów.

Teraz się przygotujcie i zapnijcie pasy - zaczynamy. W grze znajdzie się 200 unikatowych lokacji - oczywiście usytuowane są one często w zupełnie odmiennym otoczeniu. Inne krajobrazy będą w żyznej krainie Golden Land, inne w skalistym Turbernie. W grze bohater przemierzy trzy wielkie krainy, a każda z nich ma mieć bogatą historię i tradycję. Jako że świata gry nie osadzono w środowisku postnuklearnym, nie dało się uniknąć stworzenia wielu postaci - tych podczas gry napotkać będzie można nawet tysiąc! Autorzy obiecują, że każda ma być unikatowa - nie tylko ze względu na wygląd, ale i podejście do gracza. Gdy do tego wszystkiego dodam jeszcze, że w Golden Land pojawi się ponad 100 zadań związanych bezpośrednio z fabułą i 150 pobocznych, to przeciętny fan cRGP już powinien dostać potężnego ślinotoku. A jeśli do tego dorzucę (całkiem gratis!) wiele możliwych zakończeń, przed oczyma mej duszy widzę ustawiające się kolejki pod sklepami. Gdy zaś jeszcze dołożę, że liczba przedmiotów w Golden Land będzie oscylować wokół 2000 (przy czym każdy może mieć dodatkowe magiczne właściwości, co uniemożliwia obliczenie wszelkich możliwych kombinacji), zacznę się obawiać o to, czy aby tłum spragnionych polskich graczy nie zacznie okupować siedziby twórców. Aby więc uniknąć ekscesów, resztę rewelacji na temat gry w tym tekście pominę - a uwierzcie, tak obszernego i wyczerpującego press-packa jak ten, który zafundowali prasie autorzy Golden Land, jeszcze w życiu nie widziałem.

Bohater z klocków

Postać, którą będziesz kierował w grze, tworzysz samodzielnie. Punkty należy rozdzielić między siedem głównych charakterystyk - mocy, zręczności, żywotności, percepcji, wiedzy, inteligencji i szczęścia oraz 27 dodatkowych (m.in. odporność na różne rodzaje magii etc.). Od wyboru dokonanego na samym początku bardzo wiele będzie zależeć - np. to, jak podchodzić będą do gracza NPC-e czy kto będzie się chciał dołączyć do drużyny.

Pełne... 2D

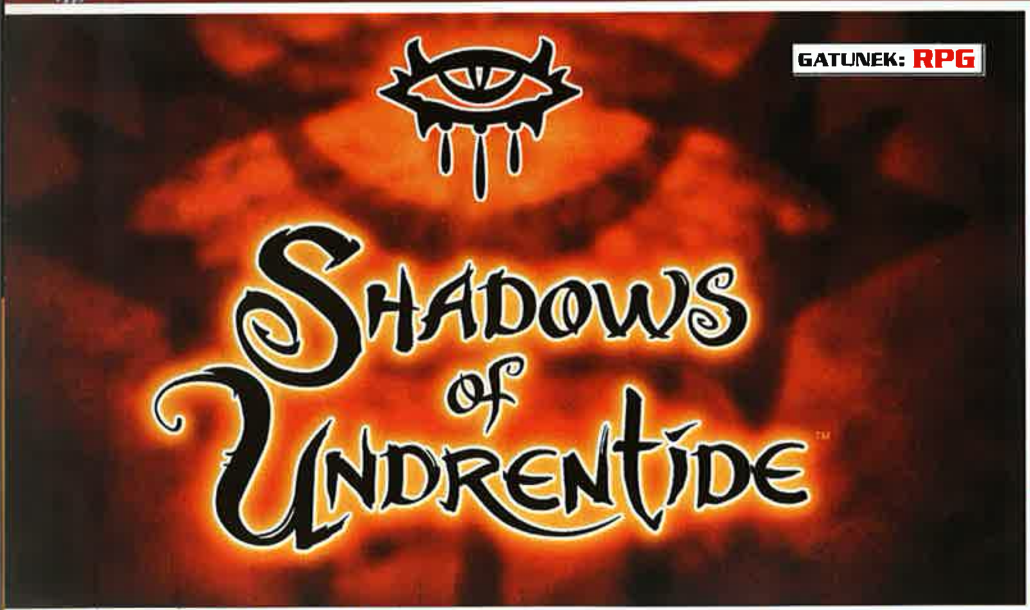
Opisałem już (a właściwie wymieniłem, bo na opis już nie starcza miejsca) sprawy fabularne - czas zatem przejść do interesów, czyli: grafiki. Programiści nonkonformistycznie zrezygnowali z „wojny zbrojeń" i dali spokój z tworzeniem ultrazaawansowanego silnika generującego grafikę. Nie będzie tu real time-shaderów, cudów, o niewidach już nie wspominając. Za to na pewno spodziewać się można maksymalnego wyeksploatowania wszelkich możliwości oferowanych przez dwa wymiary, przy jednoczesnej małej „sprzętożerności" - gra będzie się uruchamiać na KAŻDYM sprzęcie, który obsługuje biblioteki DirectX7.0. Dzięki sztuczkom informatycznym - ponoć - udało się skompresować sprite'y (których rozdzielczość sięga 4096 x 4096) tak skutecznie, by gra potrzebowała jak najmniejszą ilość pamięci RAM. Tyle, że trudno w to uwierzyć, zważywszy na gigantyczny świat Golden Land...

Skąd Vadis?

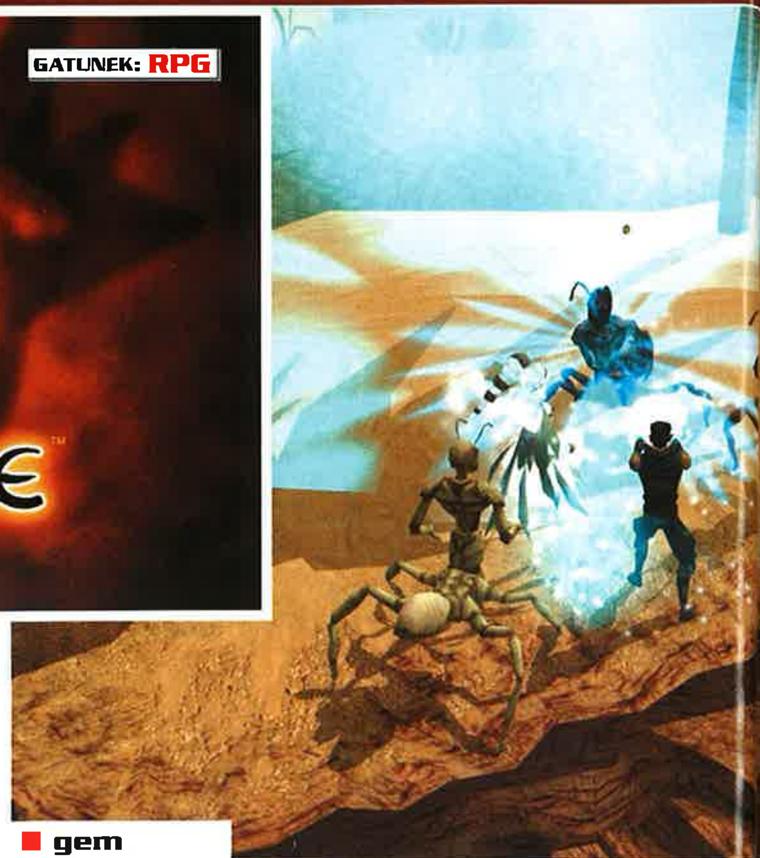
Teraz pytanie. Jak myślisz, kto jest odpowiedzialny za przygotowywanie zapowiadanej tu gry? BioWare, pod szyldem Interplaya, chce wyznaczyć nowy tor dla cRPG wytyczony przez tę firmę w Baldurs Gate? Otóż nie. Grę robi rosyjska firma Burut, zaś jej wydawcą będzie Russobit. Pozostaje tylko kwestia, czy nasi sąsiedzi zza Buga rzeczywiście mają niesamowitego asa w rękawie, czy po prostu są geniuszami reklamy. Obstawiałbym, że prawda leży pośrodku - przecież na promocję słabej gry raczej nikt by nie chciał poświęcić tyle czasu i pieniędzy. Polecam szczególnie uwadze stronę internetową Golden Land - sama w sobie stanowi ona majstersztyk (http://www.goldenland-rpg.com/), poza tym dostarcza wielu informacji o postępach w pracy programistów.

Golden Land

- Producent: Burut/Russobit



Shadows of Undrentide



gem

Neverwinter Nights, ubiegłoroczne Magnum Opus bogów role-playing znanych śmiertelnikom jako BioWare, jest tytułem nadzwyczajnie żywotnym. Nie tylko dlatego, że Live Team NWN bezustannie wprowadza do gry nowe elementy, a o ich należyte wykorzystanie dba tysiące fanów - twórców, dzięki którym lista modyfikacji gry liczy już dobrze ponad 2000 pozycji. Nie dlatego nawet, że w całym zalewie kampanii „dla graczy przez graczy" znalazło się miejsce dla oficjalnych dodatków do gry. Dlatego że ambitne BioWare nie poprzestało na jednym expansion packu i ogłosiło jednocześnie rozszerzenia dwa!

Pierwszym z official add-onów jest Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide, drugim - scharakteryzowane pokrótce w ramce „(...) ten drugi" - XP2. Stworzenie formy Cieni Undrentide - historii, obiektów, potworów, czarów i ich graficznych reprezentacji, wreszcie dresingu plansz i składających się na nie klocków - BioWare zleciło FloodGate Entertainment, firmie założonej przez pięciu członków legendarnego już Looking Glass Studios, autorów serii Ultima Underworld, Flight Unlimited, System Shock czy Thief. BioWare zastrzegło sobie przy tym prawo optymalizacji kodu, usprawnień Aurory (zestaw narzędzi deweloperskich, którego część oddana została w ręce graczy) w kierunku wskazanym przez FloodGate i naturalnie - testów całości, dzięki czemu Shadows of Undrentide będzie na pewno nie gorsze niż Neverwinter Nights.

Kampania pojedynczego gracza w Shadows of Undrentide rozpocznie się standardowo - nasz heros podejmie się nieskomplikowanego zadania, by następnie - już w jego trakcie - dowiedzieć się, że po szyję utkwił w czymś o znaczeniu przewyższającym jego przypuszczenia. Cała historia dzielić się będzie na trzy rozdziały (łącznie jakieś 30 godzin gry, czyli mniej więcej tyle, ile trzy pierwsze rozdziały historii upadku Aribeth) i wieść nas będzie przez nieznane dotąd

Live Foreverwinter Nights!

tereny: początkowo Srebrne Bagna, następnie spaloną słońcem pustynię Anauroch. Ostatni rozdział pozwoli nam przejść ruinami tytułowego Undrentide, jednego z legendarnych latających miast stworzonych przez starożytną rasę magów - Netherili.

Kampania Shadows of Undrentide przeznaczona jest dla początkujących bohaterów, co oznacza, że nasi 20-poziomowi weterani będą mogli jedynie z krzywym uśmiechem przyglądać się młodym śmiałkom, którzy wyruszą po chwałę lub śmierć. Po ukończeniu gry postać jednak mieć będzie 13-15 poziom zaawansowania (ograniczenie do 20 poziomu pozostaje nadal w mocy), co w praktyce oznacza, że godziny poświęcone zgłębianiu Cieni będą znacznie bardziej intensywne (czyt. trudniejsze) niż kampania w Neverwinter Nights. Twórcy gry obiecują przy tym, że dostępna będzie ona każdemu z bohaterów i jednakowo satysfakcjonująca tak dla dobrych, jak złych postaci (ponoć obejść się ma bez cięć w przypadku puli punktów doświadczenia u tych zasługujących na moralne potępienie, wynikające z mniejszej liczby „złych" questów).

Cienie Undrentide wprowadzą do świata Neverwinter Nights zaskakująco wielką liczbę znaczących i wyraźnych nowości. Prócz nowych krajobrazów - miejskiego zimowego, pustynnego i ruin, w grze pojawi się ok. 15 nowych typów potworów. Jak dotąd duet FloodGate-BioWare przyznał się do formian (ludzie-mrówki) i stingerów (ludzie-skorpiony), bazyliszków i gorgon, meduz i... przerośniętego kurczaka - cockatrice'a, wreszcie sfinksa i wyrmlinga, czyli młodego smoka. W jeszcze bardziej imponujący sposób, bo aż o ponad 50, powiększy się dostępny graczom arsenał magiczny. Twórcy obiecują, że każda z postaci magicznych otrzyma przynajmniej kilka spośród nowych czarów, m.in. aurę chwały, magiczny kieł, prawdziwe uderzenie, tarczę, wywołanie lekkich/krytycznych ran czy... rękę Bigby'ego – wielką zieloną pięść miażdżącą wrogów! Pojawią się także czary pozwalające wykorzystać, lub odwrócić, nową zdolność magii - bazyliszkowej zamiany w kamień!

Postaciom tworzonym na potrzeby Shadows of Undrentide (ale nie tylko, gdyż wszystkie nowości z Cieni znajdą zastosowanie w oryginalnej kampanii Neverwinter Nights) udostępniono kilkanaście nowych umiejętności, m.in. wielkie rozpłatanie, brudną walkę i łucznictwo zen, a dla postaci magicznych - świętą moc i zwiększoną penetrację czarów. Nie będzie natomiast nowych klas postaci, jednak pojawią się dwie podklasy otwierające - w uznaniu wcześniejszych zasług, czyt. doświadczenia - prestige classes (jak dotąd jedyną znaną jest harper scout).

Nie sposób nie wspomnieć również o podjętej już w pierwszym dodatku próbie przywrócenia - w pewnym ograniczonym stopniu - kontroli nad giermkami. Dzięki temu otrzymamy wreszcie dostęp do ich wyposażenia oraz - co jeszcze ważniejsze - możliwość wydawania im prostych poleceń w rodzaju „ukryj się" lub „nie atakuj, dopóki ja nie zaatakuję". FloodGate postara się także tchnąć nieco więcej życia w tych dotychczasowych zombi, dzięki czemu - prócz opowiadania na raty historii swego życia - będą oni aktywnie uczestniczyć w rozmowach z postaciami niezależnymi czy też udzielać porad dotyczących sposobów uniknięcia pułapki albo ominięcia wyjątkowo nieprzychylnie nastawionego do nas stwora...

Cienie Undrentide rzucą cień również na gry sieciowe. Prócz nowych zestawów „klocków", z których mistrzowie gry składać będą labirynty, pojawią się nowe pułapki oraz nowy - modyfikowalny w trakcie gry - system losowania „łupów". Premierę odbędzie także funkcja Plot Wizard, czyli „automatycznej fabuły/przygody", której wyjaśnienie sprowadzić można do prostego „wciśnij przycisk, stwórz grę"!

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide przyjdzie nam zgłębić wiosną 2003. Lokalizacją dodatku i jego wydaniem zajmie się najprawdopodobniej CD-Projekt.

...ten drugi

Drugi z oficjalnie zapowiedzianych dodatków do Neverwinter Nights określany jest jak na razie jedynie nazwą roboczą XP2, a tworzony przez samo BioWare. W przeciwieństwie do Shadows of Undrentide, ten przeznaczony będzie dla doświadczonych bohaterów, co oznacza, że najpewniej przełamana w nim zostanie bariera 20 poziomu doświadczenia. Twórcy XP2 rozważają także powiększenie jednocześnie dostępnej liczby giermków. Biorąc pod uwagę to, że Knights of the Old Republic, inna gra BioWare'u, ma mieć ich dwóch - w miarę bezpiecznie można zakładać, że w XP2 nasza drużyna będzie się składać przynajmniej z trzech bohaterów. Niestety, nic więcej na temat drugiego dodatku nie wiadomo. Pewne jest jednak to, że worek ze szczegółami rozwiąże się już po premierze Cieni i wtedy doń powrócimy...

1 Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide
Producent: BioWare/FloodGate Entertainment

6 NOWYCH TYTUŁÓW,
KAŻDY ZA JEDYNE 9,99 ZŁ
Tanie Granie
UŻ W SPRZEDAŻY. SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI.

GATUNEK: AKCJA

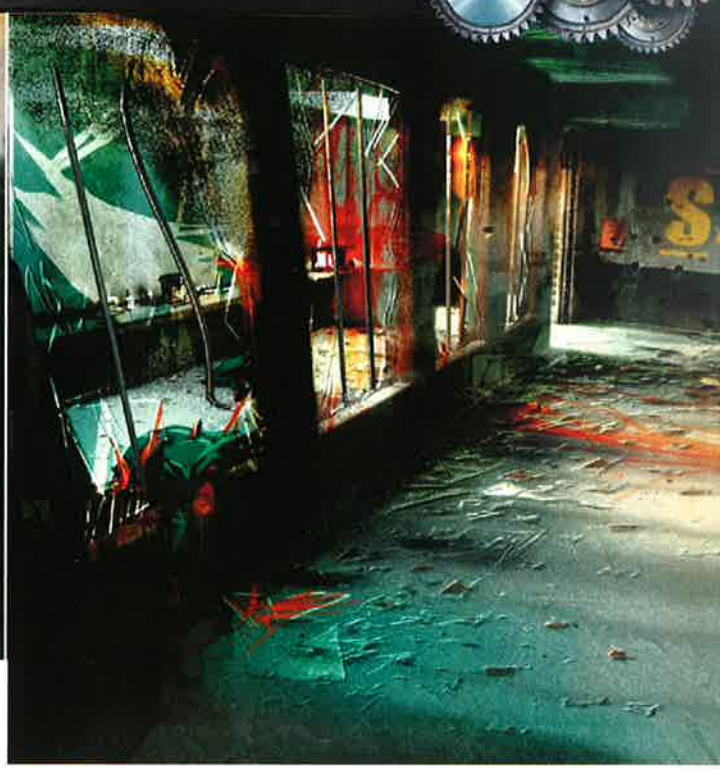
The Four Horsemen of the Apocalypse

gem

Porzućcie wszelką nadzieję, wy, którzy tu wchodzicie. Napis tej oto treści, widniejący nad bramami 3DO, nie jest ostrzeżeniem o trudnej sytuacji finansowej dla tych, którzy szukają zatrudnienia u tego przedsiębiorcy. To w linii prostej słowa pochodne piekielnej tematyce, jaką podjął ten - kojarzony dotąd wyłącznie z Heroes of Might & Magic i Army Men - developer.

Four Horsemen of Apocalypse - pod takim bowiem tytułem w ręce graczy oddany zostanie ten niezwykły, przeznaczony wyłącznie dla dorosłych graczy, projekt - jest grą tworzoną przez wewnętrzne studio 3DO. Mylą się jednak ci z was, którzy sądzą, że w tej sytuacji efekt musi być podobny do wyraźnie niewykończonych Heroes of Might & Magic IV czy „role-playing-shootera" - Might & Magic IX. Przeciwnie - szczegóły, jakie udało się nam poznać na ten temat, świadczą, że plasować się on będzie dokładnie na drugim biegunie skali doznań i grywalności! Czterej Jeźdźcy Apokalipsy, czyli gra akcji w stylu konsolowego Devil May Cry lub bliższe-

Krew! Mnóstwo krwi!



go nam BloodRayne i bazująca na biblijnej wizji św. Jana oraz kilku innych teologicznych i okultystycznych źródłach o demonach, to pozycja, która wyniesie ten gatunek na szczyty!

W Czterech Jeźdźcach Apokalipsy wcielisz się w postać archanioła Abaddona - demona, który - zdaniem niektórych egzegetów - za sprzeciw przeciwko Niemu, lecz zarazem odżegnanie się od Szatana, skazany został na wieczną karę straży piekła. Za sprawą 3DO jednak Abaddon posłany zostanie przez Najwyższego na Ziemię w celu odnalezienia i pozyskania jego wybrańców - ludzi zdolnych stawić czoło Czwórce Jeźdźców i zapobiec Apokalipsie. Jego Awatarami jednak nie będą - jak można by przypuszczać - bogobojny kapłan czy świątobliwy mnich. Zostali nimi ludzie, którzy poznali gorszą stronę życia na tym świecie: młodociana prostytutka - Jesse Horner, seryjny morderca - Jimmy Ray Flint, i skorumpowany polityk - senator Scott Anderson. Każda z tych postaci otrzymała od Niego dar. Jimmy - zmysł obecności demonów, Anderson - zdolność nakłonienia przeciwników do przyłączenia się do twojej sprawy, Jesse - uzdrawianie. Zadanie Abaddona to chronienie wybrańców, lecz nim to nastąpi - przekonanie ich do słuszności sprawy. Ocalić świat ludzi przed ostatecznym zniszczeniem i Czwórką Jeźdźców oraz ich poplecznikami można bowiem jedynie z własnej woli. Interesujące jest jednak to, że do samego końca nie będziemy wiedzieć, czyją wolę wypełnia Abaddon - Jego czy... własną.

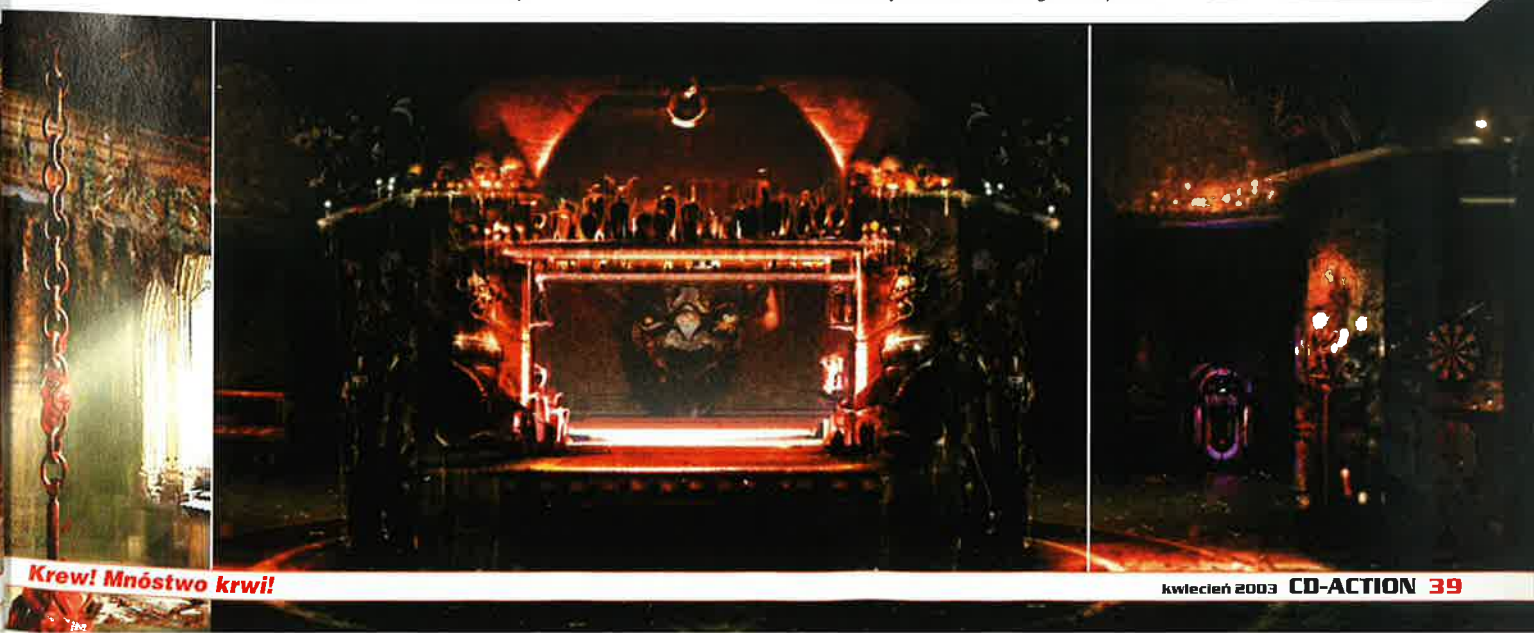
Przeciwnikami czwórki wybrańców będą spersonifikowane Wojna, Głód, Zaraza i Śmierć. Będą się one jednak różnić od standardowych wyobrażeń apokaliptycznych jeźdźców. Wojna w wizji 3DO, ściślej - Simona Blisleya (rysownika komiksowych historii Lobo i Heavy Metal 2000) i Dave'a DeVriesa (X-Men), to machina wojenna, automaton z licznikiem DEFCON-u na piersi. Głód to zmora z zębatą paszczą w miejscu żołądka. Prócz nich pojawią się także całe zastępy pomniejszych demonów i wyznawców Złego - wśród nich zaś, jak pewnie twierdzą twórcy gry - potwory, których nigdy dotąd nie dane nam było oglądać. Zwalczać je będziemy za pomocą rozmaitych rodzajów broni - palnej: pary pistoletów, strzelby, karabinów maszynowych, a nawet magii. Podstawową broń Abaddona jednak stanowi para Świętych Mieczy, które w trakcie gry wymienione zostaną na inne, potężniejsze jeszcze jednostki magicznej broni białej.

Historia Four Horsemen of Apocalypse rozwijać się ma za pośrednictwem filmów i „graficznych opowiadań" - zabierze nas w podróż po ziemskich domenach Jeźdźców, m.in. do „szybu kopalni" – ogromnego podziemnego więzienia, w którym jeden z wybrańców oczekuje na wykonanie wyroku śmierci, pałacu głodu - świątyni Kali w Indiach, a nawet sali tronowej Szatana. Wystrój plansz w pełni obrazuje dorosły i makabryczny klimat gry, jaki sięgnąć ma najgłębszych pokładów grozy i obrzydzenia. Krzepiące jest również to, że twórcy, wiedząc że diabeł tkwi w szczegółach, nie zamierzają dokonywać pozornych oszczędności. Na potrzeby Czterech Jeźdźców zabezpieczyli ośmiomilionowy budżet, który pozwoli im - miejmy nadzieję - nie poddać się zwątpieniu w chwilach, gdy zdawać się będzie, że wszystko przepadło. Wiadomo np. już teraz, że engine'em odpowiedzialnym za grafikę jest zmodyfikowany RenderWare Critterionu (ten sam, który napędza m.in. GTA3 czy serię Tony Hawk's Pro Skater) i że stwory przywołane do życia tworzone są przez Stana Winstona, specjalistę pracującego przy Terminatorze3 (a wcześniej Aliens, The Thing, T2, Wywiad z Wampirem i wielu, wielu innych), zaś scenki walk i śmierci zaangażowanych w nie postaci zaprojektowane i odegrane będą przez Smashcut Action Team – zespół odpowiedzialny za choreografię walk w Matriksach, Blade'ach czy The Crowach.

Wszystkie powyższe elementy - szybka krwawa akcja, apokaliptyczna wizja fabularna, interesujący trójwymiarowi bohaterowie i dosłownie - porażająca dbałość o szczegóły - składają się na obraz produktu nadzwyczajnego, jednocześnie obrzydliwego i na szczególny oraz złowieszczy sposób - pięknego. Niestety, wcielić się w rolę Abaddona przyjdzie nam najwcześniej pod koniec tego roku.

① Four Horsemen of Apocalypse

- Producent: 3DO



Superkonkurs

colin mcrae

Już w maju będziecie się mogli delektować najnowszą edycją tej kultowej gry rajdowej na PC.

Póki co jednak w znaczący sposób możecie obniżyć (do zera) koszta jej nabycia lub zwiększyć komfort grania (z firmową kierownicą Logitecha granie będzie zdecydowanie przyjemniejsze, prawda?).

...Czy ktoś powiedział „do wygrania kierownica"?
Tak, i to niejedna!

Aby dać sobie szansę i otrzymać jedną z nagród, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Latający Szkot, Colin McRae, w sezonie 2003 Rajdowych Mistrzostw Świata wystąpi w barwach:

a. Forda
b. Peugeota
c. Citroëna

Odpwiedzi wysyłajcie SMS-em pod numer 7164.
Treść SMS-a wpisujcie według schematu:

CA.CO.X
Gdzie x oznacza wybraną odpowiedź.
W konkursie wezmą udział te osoby, które prześlą poprawnie wpisany SMS.

Uwaga!!!
Koszt wysłania SMS-a to 1 zł + VAT. Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów nadesłanych przez jednego uczestnika.

Odpowiedzi można też oczywiście przysyłać na kartkach pocztowych pod adres redakcji:
CD-Action, ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
(z dopiskiem Colin 3)

colin mcrae rally™

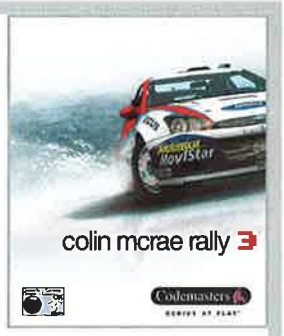
Konkurs potrwa do 18 kwietnia 2003 roku!
Regulamin konkursu na stronie www.cdaction.com.pl

rally 3™

Macie bowiem okazję wygrać ich aż siedem. Zresztą popatrzcie, jakie nagrody przygotowaliśmy:

7 x kierownica Logitech Momo Racing Force

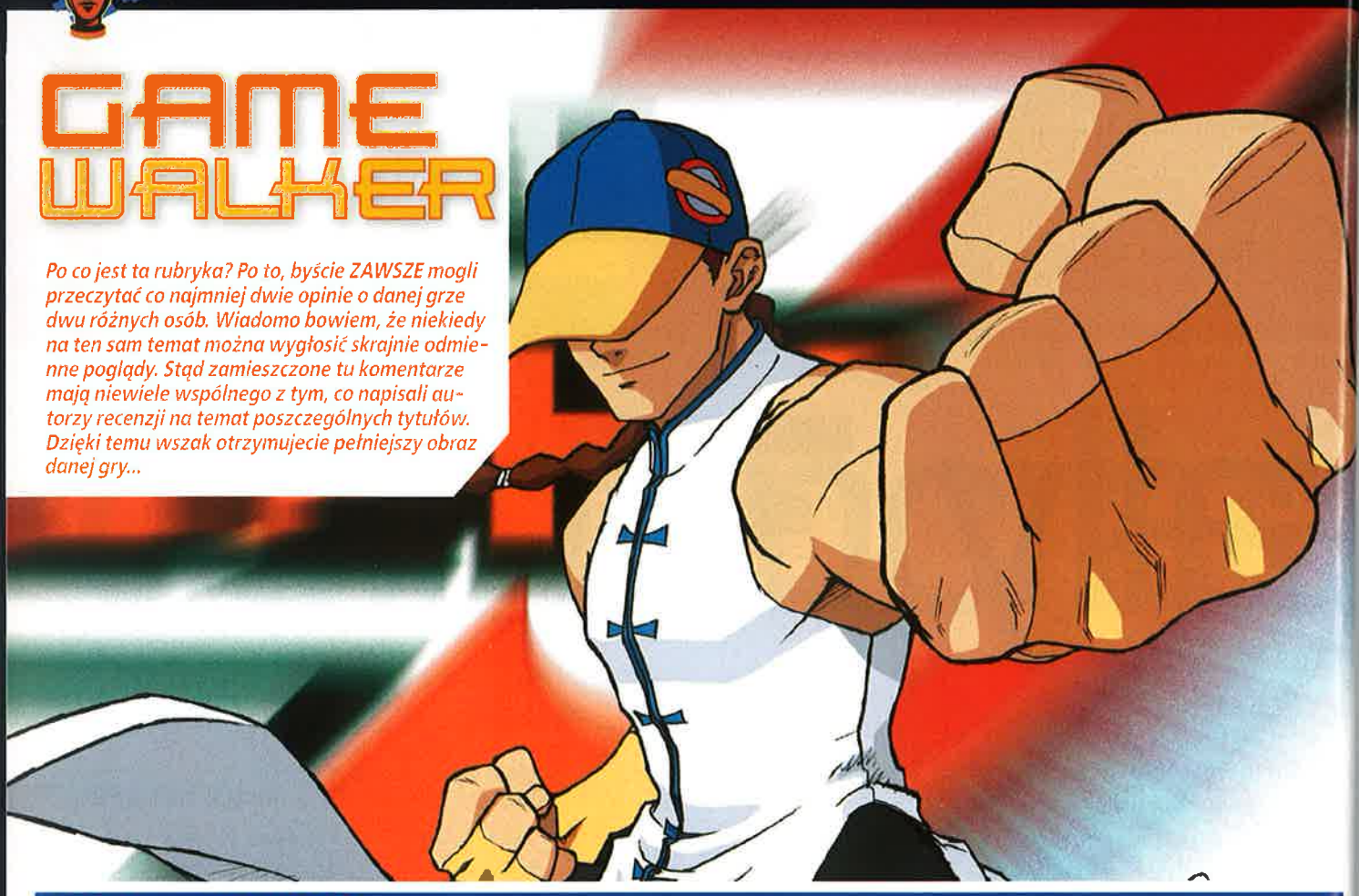
2 x zestaw Cordless Desktop Comfort



30 x gra Colin McRae Rally 3

GAME WALKER

Po co jest ta rubryka? Po to, byście ZAWSZE mogli przeczytać co najmniej dwie opinie o danej grze dwu różnych osób. Wiadomo bowiem, że niekiedy na ten sam temat można wygłosić skrajnie odmienne poglądy. Stąd zamieszczone tu komentarze mają niewiele wspólnego z tym, co napisali autorzy recenzji na temat poszczególnych tytułów. Dzięki temu wszak otrzymujecie pełniejszy obraz danej gry...



BomberFun

Gatunek: zręcznościowo/logiczna ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania:** P450, 128 MB RAM, 500 MB HDD, Win98/ME/2k/XP, akcelerator ■ **Główna zaleta:** DynaBlaster wiecznie żywy ■ **Największa wada:** jak każda tego typu gra, dość szybko się nudzi

W skrócie:

Stary jak świat pomysł (DynaBlaster to gra jeszcze z 8-bitowców) w nowym opakowaniu - z grafiką 3D, niezłą muzyczką, efektami świetlnymi itd. Prywatnie uważam jednak, że urok takich gier tkwi w prostocie rozgrywki. No, ale rozumiem, że ci wszyscy nowi gracze, którzy mają PC-ty od - góra - roku, wściekliby się, gdyby ich DziForsy i faktowane gigahercami procki marnowały się przy zatosznej grafice 2D w 256 kolorach. Zatem mamy „dyńkę" w wersji deluxe. Cóż, mnie specjalnie mutacja ta nie zachwyciła, choć ocenę 5 uważam za nazbyt surową. Dałbym 6+. Także za to, że kosztuje tylko dwie dychy. Za tę cenę można ją kupić, dla młodszego brata. A najlepiej jeszcze potem z nim zagrać, wtedy dopiero jest zabawa.

C&C Generals

Gatunek: RTS ■ **Ocena:** 8+ ■ **Wymagania:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1,8 GB na HDD, Win'98/XP/ME/2000, akcelerator 32 MB, co najmniej GeForce 2 lub ATI Radeon 7500 ■ **Główna zaleta:** sporo zmian! ■ **Największa wada:** realne wymagania sprzętowe

W skrócie:

Z dawnej serii C&C w „Generale" zostało raczej niewiele - w tym także dawnego klimatu. Zapewne dlatego, że to pierwsza gra z cyklu, której nie zrobiło Westwood. Zatem jeśli jesteś maniakiem dawnego C&C, będziesz rozczarowany, bo to obecnie to już zaś innego. Ale jeżeli nastawiasz się po prostu na dobrą zabawę i jesteś otwarty na zmiany - wtedy C&C na pewno przypadnie ci do gustu. Ja cyklu C&C raczej nabożną czcią nigdy nie darzyłem (szczególnie po C&C Renegade...) i do gry podszedłem jak do każdego innego RTS-a. No, i spotkało mnie przyjemne zaskoczenie. To naprawdę dobra gra. O ile w kompie masz mniej więcej 2x silniejszy procek od tego, który podano w wymaganiach. Najnowszy C&C - jeżeli ma chodzić płynnie i ładnie wyglądać - wymagania ma zaiste generalskie.

Cameron Files: Pharaoh's Curse

Gatunek: przygodówka ■ **Ocena:** 5 ■ **Wymagania:** P166, 32 MB RAM, Windows 95/ 98/ME/ 2000/XP, karta 4 MB ■ **Główna zaleta:** niewielkie wymagania sprzętowe ■ **Największa wada:** za dużo elementów zręcznościowych

W skrócie:

Nie mam nic przeciwko zręcznościówkom - ale nie wtedy, gdy sięgam po przygodówkę, w której (jak uważam) liczy się dedukcja, nie zaś zdolności manualne i giętkie nadgarstki. Dlatego gry łączące te gatunki nie budzą u mnie zbyt ciepłych uczuć. A jeśli jeszcze elementy przygodówkowe najwyżej pochodzą tak gdzieś z II ligi, zaś „orcadówkowe" pojawiają się zbyt często - gra ma u mnie przerąbane. Zatem już wiecie, dlaczego nie lubię właśnie tej gry. Jedyne, co mogę o niej powiedzieć pozytywnego, to to, że zagadki są naprawdę trudne i oparte je na zdrowej logice, a - o dziwo - wymagania sprzętowe nader niziutkie.

Cesarz 3: Narodziny Państwa Środka

Gatunek: strategia ■ **Ocena:** 8+ (lokalizacja) ■ **Wymagania:** PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win98/Me/XP, akcelerator 4 MB ■ **Główna zaleta:** robota zawodowa, sporo dodatków ■ **Największa wada:** problemy z deklinacją

W skrócie:

Play-t zawodowo podeszło do sprawy spolszczenia - wynajęło niezłych lektorów, instrukcję przejrzeli korektorzy, a do pudełka dorzucono CD z ciekawymi (bo inspirowanymi chińską muzyką) utworami. Do tego na płycie z grą znajdziecie dodatkową kampanię, a same CD-ki zapakowano gdzieś w DVD boksy. Jedyne, co mi się nie podoba, to nieco dziwnie brzmiące (czasami) komunikaty w rodzaju „Twoi żołnierze iść w strona północ" (Wynikają one jednak nie z niedbalstwa „spolszczaczy" a po prostu ze specyfiki polskiej gramatyki i tego uniknąć się po prostu nie dało.) Wszelako ilość takowych kwiatków nie jest duża i można to jakoś przeżyć. Sam ocenibym grę co najmniej na dziewiątkę.

Drome Racer

Gatunek: arcade/ścigałka ■ **Ocena:** 8 ■ **Wymagania:** PIII 500, 64 MB RAM, Win 98/Me/2000/XP, akcelerator z 16 MB ■ **Główna zaleta:** grywalność ■ **Największa wada:** - jest kilka babolków, ale nic ważnego!

W skrócie:

Hehe, kiedy naczelny powiedział, że „do obróbki" są wyścigi samochodów z klocków Lego, powiało grozą i wszystkie główki pilnie pochyliły się nad klawiaturami. Pechowiec, na którego padło (skoro po dobroci nikt nie chciał), zgrzytając zębami - wziął się za instalację i pomrukiwał pod nosem coś na temat własnego pecha. W kwadrans potem ci, którzy wylgali się od recenzji DR, pluli sobie w brodę, a imć Allor (bo na niego padło) promieniał jak Faretka na pełnych obrotach. Czemu? Trudno to wytłumaczyć. Po prostu gierka jest NAPRAWDĘ dobra, tadnie wygląda i fantastycznie wciąga. Sam nie wiem, na czym to polega. Żadna rewolucja, nie ma w niej za wielu innowacji - ale chce się grać.

Grom

Gatunek: akcja/CRPG ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB ■ **Główna zaleta:** dobre i polskie ■ **Największa wada:** nieco wtórne fabularnie

W skrócie:

Polska gra, bohaterem Polak, sporo humoru, niezłe połączenie akcji z cRPG... To brzmi całkiem zachęcająco. Co prawda, moim skromnym zdaniem - grafika jest raczej średnia, a fabuła niezbyt skomplikowana i oryginalna (Indiana Jones się kłania). Ale - ale uważam, że jako całość jest w porządku i nie będziemy się jej wstydzić przed Zachodem, co niestety normą ostatnio nie jest. Czekam tylko na jej polską wersję językową. Bo polska gra będzie w Polsce wydana po polsku, prawda, panowie dystrybutorzy? Prawda?

Highland Warriors

Gatunek: RTS ■ **Ocena:** 6 ■ **Wymagania:** PIII 800, 128 MB RAM, WIN 2000/XP/98/ME, akcelerator 32 MB ■ **Główna zaleta:** szkocka muzyka w tle (da się grać) ■ **Największa wada:** zamiast Szkotów - równie dobrze mogli być Tatarzy...

W skrócie:

„Highlander" to jeden z moich ulubionych filmów, „Bravehart" też obejrzałem z przyjemnością, zaś piskliwie dźwięki szkockich dud (nie kobz) nie powodują u mnie bólu zęba. Cenię też szkocką „wodę życia", a widok faceta w spódniczce nie wywołuje u mnie paniki lub ataków agresji. Krótko mówiąc - lubię szkockie klimaty, latez gra ze szkockimi góralami w roli głównej miała u mnie spory kredyt zaufania. I co? I zrobiła mnie w szkockie bambuko, bowiem okazała się zwykłym i do bólu standardowym RTS-em, w którym to, ze dowodzimy Szkotami, jest właściwie zupełnie niewazne. Wygląda to tak, jakby ktoś zaraz po „Braveharcie" chciał się zatapać na „scotfishmanię" - tylko potem miał kilkuletni poślizg. I faktycznie, gra wygląda tak, jakby była tak z 1998 roku.

Hotel Giant PL

Gatunek: sim ■ **Ocena:** 8 (lokalizacja) ■ **Wymagania:** PII350, 128 MB RAM, Win 95/98/ME/2000/XP, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** fachowa robota ■ **Największa wada:** tradycyjnie - zbyt uboga instrukcja

W skrócie:

Podobnie jak w przypadku Robina, gra ze stajni CDP kosztuje niewiele - bo ok. 30 zł. Zatem nie należy oczekiwać po niej fajerwerków. Wiadomo - niska cena, trzeba po kosztach. Dlatego tradycyjnie instrukcja w wersji drukowanej jest, hm, mikra. Z drugiej strony - dołożono fajną wywieszkę (zakładkę?) na klamkę - taką, jakie są w hotelach. Co do mnie - wprawdzie wolałbym lepszą instrukcję za zakładkę, ale cóż, milcz moje serce. :) W spolszczeniu nie uniknięto paru wpadek - tu i tam widać angielskie napisy, no i czasem polska składnia gryzie się z angielskim engine'em. Ale nic specjalnie wkurzającego nie znalazłem. Powiedzmy - solidna siódemka.

Impossible Creatures

Gatunek: RTS ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** P3 500, 128 MB RAM, Win 98/Me/XP/2000, DirectX 9 ■ **Główna zaleta:** „miksowanie" zwierząt ■ **Największa wada:** poza „miksowaniem" - typowy RTS

W skrócie:

Twórcy Homeworlda sprezentowali nam RTS oparty na świetnym pomyśle (mozesz krzyżować ze sobą różne gatunki zwierząt, by uzyskać stwora łączącego np. siłę słonia z agresją piranii), zrobiony na doskonałym engine'ie i z niemal perfekcyjną grafiką. I tylko „duszy" w tym wszystkim zabrakło. Albo i pomysłu. Bo gra sama w sobie jest po prostu nudna, standardowa i wszystko, co się w niej pojawia - już gdzieś kiedyś widzieliśmy. Naturalnie gra się w to całkiem nieźle - no, ale po tylu latach oczekiwania liczyłem na pozycję GENIALNĄ, a nie po prostu dobrą - i wtórną. Jak dla mnie - mimo wszystko rozczarowanie.

Kurka Wodna 2

Gatunek: shooter ■ **Ocena:** 6+ ■ **Wymagania:** PII 400, WiN 95/98/2000/XP, CDx8, akcelerator 8 MB ■ **Główna zaleta:** relaksuje, nie zmusza do myślenia ■ **Największa wada:** po pół godzinie przestaje relaksować, zaczyna męczyć

W skrócie:

Jeśli tę grę potraktujemy jako żart i sposób na dostarczenie przez kilkalnaście) minut szarym komórkom odpoczynku, aby odreagowały, wtedy bez wahania dałbym jej osiem punktów. Czemu? Bo gra jest fajnie zrealizowana, z - ehehe - jajem (kurzym?), a grafika łączy to, co najlepsze w 2D i na dodatek ze sporą dawką humoru. Gdyby jednak potraktować ją serio, od razu mówię: nic poza strzelaniem, a grę można ukończyć podczas jednego (i to krótkiego) popołudnia, tu nie ma. Czy warte jest to mniej więcej dwie dychy? Myślę, że w sumie tak - choć nie dla mnie.

Pacific Gunner

Gatunek: arcade ■ **Ocena:** 7 ■ **Wymagania:** PII 350, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000/XP ■ **Główna zaleta:** strzelasz ale i myślisz ■ **Największa wada:** brak akceleracji sprzętowej

W skrócie:

To coś w rodzaju Operation Blackade, czyli grzejemy do atakujących nas statków, samolotów, desantu itd. Atutem gry jest to, ze bazuje ona na wydarzeniach autentycznych (od ataku na Pearl Harbor począwszy) - i mozemy wpływać na bieg historii. Do tego nie jest to tylko trywialna młócka - zmusza do myślenia, opracowywania strategii działania itd. I byłoby całkiem fajnie, gdyby nie to, ze to gra... nie ma akceleracji sprzętowej. A przecież aż się o to prosi!!! Gra akcji z pikselami jak cegłówki, nieładną kolorystyką itd. Ech... twórcy w ten sposób po prostu spie...popsuli całkiem niezły tytuł. Bo grać się da - ale nie ma z tego przyjemności. Dla mnie 6.

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Gatunek: arcade ■ **Ocena:** 9 ■ **Wymagania:** PII 450, 64 MB RAM, WIN 98 SE/XP/2000/ME, akcelerator 16 MB ■ **Główna zaleta:** dużo humoru ■ **Największa wada:** bez joypada ani rusz

W skrócie:

Masz joypad? To czytaj dalej. Nie masz joypada/joysticka? Cóż, albo doczep sobie kilka dodatkowych palców tak, by móc wykonywać wieloklawiszowe combosy z klawiatury, albo odpuść sobie tę grę. Ewentualnie zagraj - ale nie miej pretensji, że dość wysoko ją oceniam (dałbym jej 8), mimo ze - iwaim zdaniem - jest niegrywalna. Nic na to nie poradzę, ze większość dobrych platformówek to obecnie albo konwersje z konsoli, albo są one robione tak, by łatwo je na nią przenieść. Stąd joypad w takich grach jest po prostu nieodzownym narzędziem. A sam Rayman? W wysokiej formie - nauczył się paru nowych sztuczek. Feeria barw, efektowna grafika, sporo dobrej zabawy, dużo „mrugnięć okiem". Warto zagrać.

Real War: Rogue States

Gatunek: RTS **Ocena:** 4 **Wymagania:** PIII 600 MHz, 128 MB RAM, Win'95, akcelerator z 16 MB **Główna zaleta:** dynamiczna rozgrywka **Największa wada:** AI!!!!!!!!!!!!!!!

W skrócie:

To dodatek do Real War, „wiszący" się na modnym ostatnio temacie „skopiemy tyłki terrorystom". I to jest właściwie wszystko, co o tej grze można powiedzieć dobrego. A - zaraz, warto też podkreślić, że nie ma tu miejsca na nudę, zadumę - wszystko dzieje się bardzo szybko, co akurat w tym przypadku nie jest (dla mnie) wadą. Tak bowiem wygląda nowoczesna wojna. Ale cóż z tego, kiedy żałosne AI sprawia, że po pół godzinie grania mam chęć skopać tyłki nie pobratymcom Osamy, ale twórcom tego dodatku... Ech, szkoda słów. Omijać z daleka. Trójeczka dla zwykłych ludzi, sześć dla fanów RW. Amen.

Robin Hood: Legenda Sherwood

Gatunek: akcja/strategia **Ocena:** 8 (lokalizacja) **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.1 **Główna zaleta:** zawodowo spolszczona **Największa wada:** instrukcja papierowa w zdawkowej formie

W skrócie:

Jak na grę, która ukazała się w ramach edycji cyklu „płacisz jak najmniej, ale nie oczekuj za wiele" - to grę spolszczono naprawdę nieźle. Lokalizacja jest pełna - z lektorami (ci w większości „brzmią" zawodowo; niektórzy w redakcji krzywili się, że sam Robin nie ma odpowiedniego do wyglądu i charakteru głosu - ale mi to zbytnio nie przeszkadzało). Przeszkadzało mi w grze to, że instrukcja to - dosłownie - dwie zadrukowane karteczki - a gra przecież prosta nie jest. Co prawda, na CD mamy pełną wersję instrukcji w formacie .pdf, co jest rozgrzeszeniem dla dystrybutora - ale uważam, że jakby do tych 2 kartek dodać np. jeszcze 6, koszty produkcji nie wzrosłyby tak bardzo, a pierwsze wrażenie gracza zdecydowanie by się poprawiło. No, ale - „nie oczekuj za wiele". OK. Nie narzekam, bo w sumie to i nie ma na co. Za tę cenę - jest dobrze.

Shadow of Destiny

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 7 **Wymagania:** PII 450 MHz, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** wow - ale klimacik! **Największa wada:** widać, że to konwersja (niewykorzystany pomysł)

W skrócie:

Gra zaczyna się nieziemskim intrem (ten klimat - normalnie ciarki idą po plecach), a potem główny bohater ginie. Wow. Potem jednak napięcie już tylko spada :(A szkoda, bo gdyby udało się je utrzymać, sam dałbym chyba 11/10... Tym bardziej że mamy tu bardzo nośny (gdy się go umie wykorzystać) motyw podróży w czasie i próby wpływania na zmianę własnego losu. Grafika jest taka troszkę mangowa - ale to za bardzo nie przeszkadza. Dużo bardziej przeszkadza tu dość niedbała konwersja z konsoli, dzięki czemu gra wygląda co najwyżej tak sobie. Poza tym fabuła jest ciut trywialna. I tak, z wielkiej chmury niedużo deszczyk. Wielka szkoda... Aha. Gra znana jest też pod tytułem Shadow of Memories.

Snajper

Gatunek: FPS **Ocena:** 7 (lokalizacja) **Wymagania:** PIII 850, 128 MB RAM, Windows 98/Me/XP, akcelerator **Główna zaleta:** że coś w niej poprawiono **Największa wada:** że i tak to nie pomogło

W skrócie:

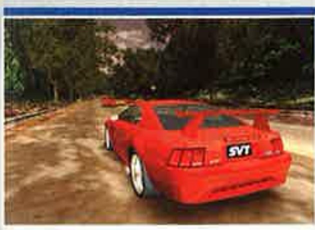
Tajemnicza historia! Angielska wersja polskiej gry Snajper ukazała się parę miechów temu i zgodnie wdeptana w ziemię przez „brązę". Teraz pojawiła się jej polska wersja - i to (ponoć) m.in. z poprawioną grafiką - i w ogóle lepsza. Hm... jak by to delikatnie powiedzieć... Może użyjmy języka komentatorów sportowych. Sniper to było jak 0:3 z Łotwą u siebie. Snajper to jak 1:2 z Cyprem na wyjeździe. Czyli? Niby lepiej, ale i tak do kitu. Odradzam wszelki kontakt z grą. Dla mnie - to tak od 4 do 4+.

Strażnik czasu

Gatunek: przygodówka **Ocena:** 6+ **Wymagania:** P300 MHz, 32 MB RAM, Win9x/ME/2000/XP **Główna zaleta:** można zagrać - i to za niewielkie pieniądze **Największa wada:** jakieś takie... bez ognia

W skrócie:

Podróże w czasie - próby zmiany biegu historii to nader nośny temat w przygodówkach. A jak jeszcze się to doprawi niezłym humorem i przyzwoitą grafiką, teoretycznie powinna wyjść fajna gra. W praktyce różnie bywa. Jak to się odnosi do Strażnika Czasu? Grafika średnia, humor taki sobie (a miejscami zaprawiony szowinizmem), fabuła - przewidywalna, poziom trudności - przyzwoity, dialogi - raczej mikre. Spolszczenie - da się przeżyć. Całość nie porywa - ale za 3 dychy nie oczekuję czegoś na miarę TLJ czy Syberii. Polecam raczej początkującym „adwenturowiczom" jako trening przed naprawdę wymagającymi grami tego gatunku.



Test Drive

Gatunek: samochodówka **Ocena:** 6 **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP, akcelerator z 32 MB **Główna zaleta:** cykl wraca do formy **Największa wada:** sporo w tyle za liderami tego gatunku

W skrócie:

No... cykl z wielką przeszłością, sam grałem w toto jeszcze na C-64. Zatem za to szacunek. Cieszy też fakt, że po kilku dość - hm, hm - drętwych kolejnych odcinkach, w końcu pojawiła się gra, w którą faktycznie można pograć bez uczucia, że właśnie odwalamy pańszczyznę. Problem tylko w tym, że tytuł - choć grywalny - zdecydowanie odstaje od tego, co jest obecnie na topie. Aha - i to nie jest symulator jazdy! To zwykła ścigałka. Szóstkę uznaję tu za ocenę w pełni zasłużoną.

Treasure Planet: Battle at Procyon

Gatunek: RTS **Ocena:** 8 **Wymagania:** PII 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP, akcelerator 16 MB **Główna zaleta:** o, to nie jest bajeczka, ale grofal!! **Największa wada:** wszystko to już było

W skrócie:

No proszę - myślałem, że to będzie jakaś głupawo-cukierkowata bajeczka dla dzieci na motywach filmu, a tu się okazuje, iż otrzymujemy rasowy (choć niewnoszący nic specjalnie nowego) i nieźle rozbudowany RTS w 3D. I to z jaką grafiką! Do tego te statki (żaglowe!!!) walczące w przestrzeni kosmicznej... Tak, może się podobać. A że pojawi się także w polskiej wersji - fani RTS-ów powinni zapisać ten tytuł dość dużymi literami. Warto!

Unreal 2

Gatunek: FPS **Ocena:** 7+ **Wymagania:** P3 733, 128 MB SDRAM, akcelerator 32 MB **Główna zaleta:** niezły shooter **Największa wada:** i to się nazywa Unreal

W skrócie:

Oj, wyczekiwaliśmy tej gry, wyczekiwaliśmy... Mało się ludzie nie pobili, gdy przysłano do redakcji egzemplarz do recenzji. A potem - ogólne pojękiwanie, że to nie ten klimat, co w „jedynce", że za proste, że liniowe itd. No cóż, nasze apetyty były na miarę WYDARZENIA, a dostaliśmy po prostu fajną grę FPP z efektowną grafiką i takim sobie klimatem... Gdyby ta gra NIE nazywała się Unreal, zapewne dostałaby z 1-1,5 więcej. Mimo to szlachectwo zobowiązuje - sequelem gry GENIALNEJ powinna być gra co najmniej WSPANIAŁA. A U2 jest TYLKO niezłe...

HURTOWNIA

Największa hurtownia oprogramowania
Zaopatrujemy całe sieci internetowe, kalegranie,granie, sklepy komputerowe
Warunki współpracy na www.play.com.pl

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania.
Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Mamy najatrakcyjniejszą ofertę na rynku. Nasza reklama zawsze w K. Świat GRY str. 7, GAMESTAR ,CD ACTION, ŚWIAT GIER KOMP.

Doręczenie przez Pocztę - 10 zł
(Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych)
Doręczenie w 24 godziny - 20zł
Dostawa w Warszawie express - 25zł
Płatność przy odbiorze przesyłki
Ceny zawierają podatek vat
Opakowanie - specjalne teksturowe pudełko

110% GWARANCJI NAJNIŻSZYCH CEN

INTERNET

www.PLAY.com.pl

www.play.com.pl
- Kupuj Najtaniej !
- Pełen Asortyment
- Promocje!

PROMOCJE

Wybierz jedną z promocji 1,2 lub 3 i podaj nam swój wybór. Dotyczy każdego zamówienia !

1 OFFROAD (PL) GRATIS*
2 STARMAGEDDON (PL) GRATIS*
3 PLAKAT GRATIS* RÓŻNE RODZAJE
4 POKROWIEC NA 24CD GRATIS *

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ!
Promocja nr 1-3 dotyczy każdego zamówienia- Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Jeśli nie wskażesz nam wybranej promocji, zostanie przypisana Ci losowo. Promocja nr 4 dotyczy zamówień powyżej 200zł -wybierz pokrowiec na 24CD lub darmową przesyłkę. Gry z promocji 1 i 2 mogą być pełnymi wersjami językowymi. *-do wyczerpania zapasów, możemi inna promocja.

ZAMÓWIENIA

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 32
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
www.play.com.pl
play@promocji.pl
SKLEP WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

NOWOŚĆ - zamów SMS-em wyślij sms pod nr +48 604 100 500 podając swoje dane i zamawianą grę. Jeśli nie będziemy mogli zrealizować zamówienia - zadzwonimy i odmówimy.

MULTIMEDIALNY KURS WINDOWS XP
19zł

eJAY DANCE 3.0
Kultowy program muzyczny całkowicie po polsku. Dystrybucja na terenie Polski PLAY.com.pl
19zł

PROJEKTANT WNĘTRZ 3D
Zaprojektuj swój pokój, kuchnię łazienkę lub całe mieszkanie i wydrukuj. Trójwymiarowy widok kamery z wewnątrz pomieszczenia lub widok kamery znad pomieszczenia . Wybierz trójwymiarowe obiekty do wstawienia w Twoje pomieszczenia: okna drzwi itp.
19zł

MIDTOWN MADNESS
32zł

SAMOCHODOWY ATLAS EUROPY 2003
19zł

WIZYTÓWKA 2003
Program do tworzenia wizytówek. Korzystaj z licznych szablonów aby w ciągu kilku minut zaprojektować własne efektowne wizytówki. Wiele zdjęć i innych ozdabiających tworzenie opcji. Pełna polska wersja językowa
19zł

NOWOŚCI

GOTHIC 2
85zł

C&C GENERALS
118zł

SIMCITY 4
118zł

KRASNALE 2
NOWOŚĆ - GRA PLATFORMOWA
10zł

CASINO MASTER 5.0
11 GIER W KASYNIE
10zł

PINGWINEK KELWIN
NOWOŚĆ- GRA 3D DLA DZIECI
19zł

VIETNAM MED-EVAC
Nowość- symulator śmigłowca w Vietnamie
19zł

WACKI
Kultowa przygodówka z polskiego podwórka
10zł

SEARCH & RESCUE 4
Nowość- symulator śmigłowca ratowniczego 3d
19zł

CYCLING MANAGER 2

Gra pozwala Ci na przejęcie kontroli nad 60 profesjonalnymi zespołami w najważniejszych wyścigach międzynarodowych. Jako manager, musisz wykazać się taktyką, aby osiągnąć jak najlepszy wynik dla twojej grupy kolarzy.
Mocne strony gry to:
180 odcinków tras (27 000 km) w grafice 3D
60 profesjonalnych kolarskich zespołów
Tryb Kariery: kolarze nabierają doświadczenia z wyścigu na wyścig
Szczegółowy model zarządzania finansami: managerowie muszą negocjować kontrakty z kolarzami i sponsorami.

POLSKA WERSJA
45zł

SPIDI

Spidi - polska wersja
Smieszna i pełna koloru gra platformowa dla dzieci 4-12 lat.
4 epizody zabawy : Pustynia , Dżungla, Jaskinia, Miasto
Skacz i biegaj dzielnym psem - Spidim, Na twojej drodze spotkasz wiele ciekawych postaci, od krowy na deskorolce po fioletowe stworki.

10zł

POLSKA WERSJA

NAJCIEKAWSZE GRY NA PC

3D GAME MAKER (PL)	27 zł	COMMANCHE 3	36 zł	F-22 LIGHTNING 3	27 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł	COMMANCHE 4	84 zł	F-22 RAPTOR	27 zł
AFRICAN SAFARI (PL)	19 zł	COMMANDOS2DGN. GENERALS	118 zł	FACE FACTORY	27 zł
AGE OF MYTHOLOGY	159 zł	COMMANDOS 2	67 zł	FALLOUT 1	19 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	62 zł	COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	27 zł	FALLOUT 2 (PL)	19 zł
AIRLINE TYCOON EVOLUTION (PL)	67 zł	CONFLICT DESERT STORM (PL)	84 zł	FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	54 zł
ALIENS:FPSD. FINAL HUNT	44 zł	CRAZY TAXI	84 zł	FARAON (PL)	44 zł
ALICE	44 zł	CRIMSON SKIES	32 zł	FAUST (PL)	27 zł
ALIEN NATIONS (PL)	19 zł	CULTURES 2 (PL)	27 zł	FIFA 2000	35 zł
ALIEN NATIONS 2 + 1(PL) PEDRL	45 zł	CYCLING MANAGER 2 (PL)	45 zł	FIFA 2001	54 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	44 zł	CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł	FIFA 2003	118 zł
ALIEN VS PREDATOR 2	84 zł	DELTA F. BLACK HAWK	85 zł	FIM SPEEDWAY G.PRIX(PL)	67 zł
ANNO 1503 (PL) 3 2003	118 zł	DELTA FORCE	27 zł	FLANKER 2.5	31 zł
ARCANUM SCD (PL)	84 zł	DELTA FORCE 2	27 zł	FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	179 zł
ATLANTIS 1 (PL)	27 zł	DELTA FORCE LAND WARRIOR	67 zł	FLIGHT UNLIMITED 2	27 zł
ATLANTIS 2 (PL)	19 zł	DESTROYER COMMAND (PL)	84 zł	FORD WYŚCIGI	10 zł
ATLANTIS 3 (PL)	19 zł	DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	19 zł	FREESPACE 2 (PL)	27 zł
BALDURS GATE	24 zł	DIABLO 1	45 zł	FRONTLINE ATTACK (PL)	67 zł
BALDURS GATE SAGA 12CD (PL)	85 zł	DIABLO 2 + PAN ŚMIECIZMA(PL)	85 zł	GANGSTERS 2	44 zł
BALDURS G. 2 + THRONE BHALL (PL)	54 zł	DISCIPLES 2 (PL)	45 zł	GHOST MASTER (PL)	84 zł
BATTLE REALMS (PL)	44 zł	DISNEY 102 DALMATYŃCZYKI	45 zł	GHOST RECON - DESERT SIEGE	44 zł
BATTLEFIELD 1942	109 zł	DISNEY TARZAN ACTIVITY CENTRE	23 zł	GHOST RECON (PL)	84 zł
BATTLEFIELD 1942 R.R - MISJE	67 zł	DISNEY TOY STORY	22 zł	GHOST RECON - WILDERNESS	84 zł
BEACH LIFE (PL)	109 zł	DISNEY'S HERCULES	22 zł	GHOST RECON (PL)	19 zł
BIG SCALE RACING (PL)	44 zł	DIVINE DIVINITY	84 zł	GHOST RECON (PL)	19 zł
BLACK & WHITE (PL)	67 zł	DRACULA 1 (PL)	19 zł	GHOST RECON (PL)	84 zł
BOB BUDOWNICZY, DANY R.T.	44 zł	DRACULA 2 (PL)	19 zł	GHOST RECON (PL)	45 zł
BRYDŻ 3000 (PL)	67 zł	DRAGON THRONE (PL)	27 zł	GHOST RECON-IS.THUNDER(PL)	45 zł
C&C RENEGADE	109 zł	DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT.	36 zł	GIANTS (PL)	19 zł
CAPITALISM 2 (PL)	45 zł	DUNGEON KEEPER 2 PL	36 zł	GILBERT GOODMATE (PL)	36 zł
CASINO MASTER 5.0	10 zł	DUNGEON SIEGE	159 zł	GLADIATORS (PL)	27 zł
CELTIC KINGS (PL)	85 zł	EARTH : LOST SOULS (PL)	19 zł	GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	27 zł
CESARZ (PL)	109 zł	EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł	GORASUL 4CD (PL)	19 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3 + LIGA PL	27 zł	EARTHWORM JIM 3D(PL)	45 zł	GORE	67 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 4	119 zł	EMERGENCY (PL)	19 zł	GOTHIC (PL)	55 zł
CHESSMASTER 3000 3-2003	110 zł	EMPEROR BATTLE FOR DUNE	67 zł	GOTHIC 2 (PL) 20.03.2003	85 zł
CIVILIZACJA 3 (PL)	85 zł	EMPIRE EARTH (PL)	109 zł	GOTO BRIDGE 2	84 zł
CLOSE COMBAT 5	32 zł	EMPIRE EARTH SZTUKA POD (PL)	63 zł	GRAND PRIX	10 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	10 zł	E-RACER (PL)	19 zł	GRAND TOURING	10 zł
COLIN M. RALLY 3 (PL) 5.05.03	65 zł	EUROFIGHTER TYPHOON	19 zł	GTA 3	84 zł
COLIN MCRAE RALLY (PL)	19 zł	EUROPA U. II WOJNA ŚWIAT(PL)	85 zł	HALF LIFE - GENERACJA 3.0	109 zł
COLIN MCRAE RALLY 2 (PL)	45 zł	EUROPA UNIVERSALIS (PL)	10 zł	HALF LIFE + COUNTERSTRIKE	44 zł
COLOBOT (PL)	15 zł	EUROPA UNIVERSALIS 2 +1(PL)	19 zł	HARRY POTTER KAMIEŃ FI. (PL)	67 zł
COMBAT FLIGHT SIMULATOR	32 zł	EVIL TWIN (PL)	19 zł	HARRY POTTER KOMNATA T.(PL)	118 zł
		EXCESSIVE SPEED (PL)	10 zł	HEGEMONIA (PL)	62 zł
				HEROES 4 BATH STORM (PL)	54 zł
				HEROES M&M 3 (PL) + ARMAG.	19 zł
				HEROES M&M 3 SHADOW DE. (PL)	19 zł
				HEROES M&M 4 (PL) 2.0	85 zł
				HICHCOCK (PL)	19 zł
				HITMAN 2	109 zł
				HOKUS POKUS R. PANTERA	63 zł
				HOMEPLANET (PL) 20.03.2003	85 zł
				HOMEWORLD (PL)	44 zł
				HOOLIGANS EUROP ZAD. (PL)	15 zł
				HOPKINS FBI (PL)	19 zł
				HOTEL GIANT (PL)	27 zł
				HOVERACE (PL)	44 zł
				HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	67 zł
				HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	53 zł
				HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	67 zł
				IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	44 zł
				ICE WIND DALE 2 (PL)	85 zł
				ICE WIND DALE SAGA (PL)	110 zł
				ICEWIND D. +HEART OF THE WIN.	54 zł
				INDUSTRY GIANT 2 (PL)	85 zł
				IRON STORM (PL)	85 zł
				JA JESTEM (PL)	62 zł
				JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS (PL)	19 zł
				KANGUREK KAO (PL)	19 zł
				KART CHALLENGE	10 zł
				KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
				KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	54 zł
				KOZACY (PL)	84 zł
				KOZACY SZTUKA WOJNY (PL)	67 zł
				KRASNALE 2 (PL)	10 zł
				KRÓLIK BYSTRZAK (PL)	54 zł
				KURKA WIELKANOCNA (PL)	45 zł
				KURKA WODNA 2 (PL)	19 zł
				LARRY 7 (PL)	19 zł
				LEGION (PL)	45 zł
				LEGO CREATOR HARRY POTTER 2	109 zł
				LEGO DROME RACERS	84 zł
				LEGO ISLAND EXTREME SPORT	84 zł
				LEW LEON (PL)	19 zł
				LIATH (PL) 2CD	19 zł
				LILOŚTICH NIEZIEMSKIE	68 zł
				LILOŚTICH PRZYGODY	68 zł
				LONGEST JOURNEY (PL)	27 zł
				MAFIA (PL)	84 zł
				MASTER OF ORION 3 (PL)	110 zł
				MAX PAYNE (PL) +PODSKŁADKA	62 zł
				MDK 2 (PL)	19 zł
				MEDAL OF HONOR	109 zł
				MEDAL OF HONOR SPEARHEAD	67 zł
				MEDIEVAL TOTAL WAR	144 zł
				MICRO COMMANDOS	67 zł
				MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
				MIGHT&MAGIC 7	19 zł
				MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
				MIGHT&MAGIC 9 (PL) + MM8	85 zł
				MITOWIN MADNESS	32 zł
				MODI & NANNA	44 zł
				MORROWIND 15-12-2002 (PL)	85 zł
				MORTAL COMBAT 4	27 zł
				MORTYR (PL)	19 zł
				MOTOCROSS MADNESS 2	10 zł
				MOTOCROSS STUNT RACER	10 zł
				MOTORACER 3	67 zł
				MYTH 3 (PL)	62 zł
				NEED FOR SPEED 4	36 zł
				NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2	118 zł
				NEOCRON	85 zł
				NEVERWINTER NIGHTS (PL)	109 zł
				NHL 2003	109 zł
				NIGHTFIRE 007	118 zł
				NO ONE LIVES FOREVER 2	109 zł
				OFFROAD (PL)	19 zł
				OPER. FLASHPOINT + MISJE (PL)	67 zł
				OPERA PLAS.RESISTANCE (PL)	53 zł
				OPERATION FLASHPOINT (PL)	32 zł
				OPERATION ICE BREAKER	84 zł
				ORYGINAL WAR 2CD(PL)	19 zł
				PANZER ELITE (PL)	19 zł
				PANZER GENERAL III S.E.	31 zł
				PARADISE CRACKED	84 zł
				PARTNERS (PL)	67 zł
				PASJANSE (PL)	10 zł
				PIĘKNA I BESTIA (PL)	67 zł
				PINGWINEK KELWIN (PL)	19 zł
				PIZZA CONNECTION 2 (PL)	19 zł
				PLANESCAPE TORMENT (PL)	54 zł
				PLOTOMY	65 zł
				POOL OF RADIANCE(PL)	84 zł
				POSTAL PLUS	10 zł
				PRETORIANS (PL)	118 zł
				PRISONER OF WAR (PL)	85 zł
				PRO RALLY 2001(PL)	19 zł
				PROJECT KG 2 (PL)	65 zł
				QUAKE 2	36 zł
				QUAKE 3 GOLD	101 zł
				RAEH + SHIZM (PL)	63 zł
				RAILROAD TYCOON 2 (PL)	31 zł
				RAILS ACROSS AMERICA (PL)	19 zł
				RALLISPORT CHALLENGE	143 zł
				RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	19 zł
				RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
				RALLY TROPHY (PL)	45 zł
				RANDEVOUS 2 NIEZNAJOMA (PL)	27 zł
				RAYMAN M (PL)	27 zł
				RED FACTION	27 zł
				RESURRECTION (PL)	19 zł
				RETURN TO CASTLE WOLFENS.	109 zł
				ROBIN HOOD (PL)	68 zł
				RÓŻOWA PANTERA SKARB (PL)	44 zł
				SACRIFICE (PL)	19 zł
				SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	19 zł
				SAMMY (PL)	10 zł
				SCOOBY DOO I STR.	63 zł
				SCREAMER RALLY (PL)	19 zł
				SEA DOGS (PL)	45 zł
				SEARCH&RESCUE 3	19 zł
				SEARCH&RESCUE 4	19 zł
				SERIOUS SAM	31 zł
				SERIOUS SAM 2 (PL)	62 zł
				SETTLERS 2 (PL)	19 zł
				SETTLERS 3 GOLD (PL)	54 zł
				SETTLERS 4 + ZAMISJE (PL)	85 zł
				SHIZM (EB) DVD LUB CD	44 zł
				SID MEIERS SIMGOLF	109 zł
				SILENT HUNTER 2 (PL)	84 zł
				SILENT HUNTER COMM. EO	31 zł
				SIM CITY 3000 (PL)	36 zł
				SIM CITY 4000 (PL)	118 zł
				SIMS (PL)	84 zł
				SIMS BALANGA (PL)	67 zł
				SIMS DELUXE (SIMS + SWIATOWE)	109 zł
				SIMS ONLINE (PL) 3-2003	109 zł
				SIMS RANDKA (PL)	67 zł
				SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	53 zł
				SIMS WAKACJE (PL)	67 zł
				SIMS ZWIERZAKI (PL)	67 zł
				SKATEBOARDING	10 zł
				SKI RESORT TYCOON 2 (PL)	54 zł
				SKOKI 2003	19 zł
				SLAMTILT RESURRECTION(PL)	10 zł
				SNAIPER (PL)	84 zł
				SOLDIEN OF FORTUNE 2	144 zł
				SPEEDWAY (PL)	19 zł
				SPID (PL)	10 zł
				SPLINTER CELL (PL)	110 zł
				STAR TREK OMINNION WARS (PL)	29 zł
				STARCHAFT + BRODOWAR	45 zł
				STARWARS JEDI KNIGHT 2	144 zł
				STIMS (PL)	10 zł
				SUMA WSZYSTKICH STRACH.	109 zł
				SYBERIA (PL)	68 zł
				SZACHY 2001 (PL)	44 zł
				SZACHY 98 (PL)	19 zł
				TANK CHALLENGE (PL)	27 zł
				TAXI DRIVER (PL)	27 zł
				TEAM FACTOR	84 zł
				TEST DRIVE 6 (PL)	19 zł
				THE THING	109 zł
				THIEF 2	27 zł
				TOCA	19 zł
				TOCA 2 (PL)	19 zł
				TOCA RACE DRIVER 20.03.2003	85 zł
				TOMB RAIDER 3	27 zł
				TOMB RAIDER CHRONICLES	84 zł
				TONY H. PRO SKATER 3	144 zł
				TONY HAWK' S PRO SKATER 2	36 zł
				TOON CAR	19 zł
				TOTAL IMMERSION RACING	84 zł
				TRAFIC GIANT GOLD (PL)	19 zł
				TRAINZ (PL)	45 zł
				TWINSS (PL)	44 zł
				TROPICO (PL)	85 zł
				TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	44 zł
				TWIERDZA (PL)	84 zł
				TWIERDZA KRUCJATA (PL)	110 zł
				UNDYING	36 zł
				UNREAL 2	170 zł
				UNREAL TOURNAMENT 2003	170 zł
				VIETNAM MED. EVAC	19 zł
				VIRTUA TENNIS	84 zł
				WACKI (PL)	10 zł
				WAR COMMANDER (PL)	84 zł
				WARCRAFT 2 (PL)	27 zł
				WARCRAFT 3 (PL)KOLEKCJONER	85 zł
				WARLORDS BATTLECRY 2 (PL)	45 zł
				WARRIOR KINGS (PL)	45 zł
				WIGGLES (PL)	45 zł
				WIZARDRY 8 (PL)	45 zł
				WŁADCA PIERŚCIEŃ.-GRA (PL)	109 zł
				WŁADCA PIERŚCIEŃ-PRZ.MULT.	
				9zł zł	
				WOODY WOODPECKER(PL)	19 zł
				WORMS BATTLE PACK (PL)	85 zł
				WORMS 2	19 zł
				WORMS W. PARTY	54 zł
				WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
				ZOO TYCOON	101 zł
				ZOO TYCOON MARINE MANIA	89 zł
				NOWOŚĆ	
				WYPRZEDAŻ PLAY-SPADEK CENY	
				ZAPOWIEDZ	

Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 17.03.2003 .

* aktualne do wyczerpania zapasów , po tym inna niespodzianka GRATIS

NISKA CENA

MOTOCROSS STUNT RACER
Wyścigi motocrossowe po różnych wybitych torach.
10zł

WORLDS OF BILLY 2
Platformówka 2D. 150 bajecznych poziomów.
10zł

PRECISION SKATEBOARDING
Jeździj na deskorolce po mieście i po rampach.
10zł

SPEED EXCESIVE
Wyścigi małych samochodzików.
10zł

SZACHY - LCHESS 3.0
Szachy, z dużą ilością opcji do wyboru. Sklaw odpowiednie szachy , szachownice, kieci i animacje ruchu. Dodatkowo ponad 1000 mistrzów
10zł

MAHJONGG
"chińskie domino" teraz w nowej wersji całkowicie po polsku
10zł

KURS PRAWO JAZDY 2003
Testy, sytuacje drogowe, znaki, kodeks
19zł

WOODY WOODPECKER
Gra zręcznościowa 3D- dla dzieci, której bohaterem jest bajkowa postać dzięcioła
19zł

SEARCH & RESCUE 3
Pilotuj jeden z trzech śmigłowców ratunkowych straży przybrzeżnej. Symulator 3D.
19zł

GRAND TOURING
Wyścigi. Kultowe wozy. Dobre trasy. Ekstremalna prędkość.
10zł

PŁYTY CD

POSTAL PLUS
Kultowa strzelanka teraz z dodatkowymi epizodami.
10zł

PASJANSE (PL)
13 pasjansów. Wybierz karty, rodzaj zagrania i grą.
10zł

FORD WYŚCIGI
Ścigaj się 12 modelami samochodów marki FORD
10zł

CD-R 700MB SPEED
9zł = 10 CD
9zł za 10szt. OFERTA TYLKO DLA ZAMAWIAJĄCYCH GRĘ

ZAPOWIEDZI

COLIN MCRAE RALLY 3
PREMIERA 5.05.2003
85zł

SIMS SUPERSTAR
DODATEK DO GRY SIMS
PREMIERA 4.2003
67zł

GATUNEK: RTS

COMMAND & CONQUER GENERALS

Pepin Krootki

Jak mawiał Francis Bacon „naturę należy poddać torturom, aby zmusić ją do mówienia prawdy o sobie". Nie inaczej postąpiłem z najnowszym Command & Conquer. Mija właśnie okrągły tydzień, odkąd dzień i noc katuję go bez krzty miłosierdzia, sprawdzam i testuję, ile wlezie i na wszystkie znane mi sposoby. A trzeba wam wiedzieć, że kat ze mnie przykładny – taki, co to nie tylko stara się w pracy, ale jeszcze zabiera robotę do domu!

Od kilku dni w domu panuje amok. Komputer nie stygnie ani na chwilę. Na zmianę z tatkiem ślęczymy przed monitorem, ograniczywszy niezwiązane z grą czynności do wyznaczonego przez fizjologię minimum. Policja dawno już przestała odpowiadać na zgłoszenia sąsiadów o dobiegających z naszego mieszkania wrzaskach i odgłosach kanonady. I pomyśleć, że jeszcze niedawno gotów byłem przekornie potraktować hasło producenta gry...

EA Games challenge nothing?

Początkowo Generals było wyjątkowo mężne i niechętnie odkrywało przede mną swoje tajemnice. Przeszedłem dwie pierwsze misje i cieszyłem się trochę grafiką... i chyba niczym więcej. Zatem zacząłem już sobie w myślach tworzyć fragmenty recenzji „nic nowego; nawet jeśli jeszcze kiedykolwiek coś zostanie wymyślone w dziedzinie RTS, raczej nie dokona tego ekipa Westwood ani EA" albo „ta gra poza tytułem nie ma nic, czym zasługiwałaby sobie na poświęcenie jej więcej niż góra dwóch stron recenzji".

Piękno Generals nie leży w samej - ładnej - grafice, lecz w akcji.

Wtedy właśnie gdzieś w głębi umysłu pojawiło się niejasne przeczucie, że już kiedyś grałem w coś podobnego, ale to nie był C&C. Zatem jaka to była gra? Jasna sprawa! Panel sterowania i w ogóle obsługa „Generałów" jak ulał pasowałyby do erteesów Blizzarda! Czy fanom C&C spodoba się takie odejście od tradycji? Maksymalnie uproszczony interfejs stanowił swoistą wizytówkę gier spod znaku Westwood Studios. Nie musieliśmy pamiętać - co, gdzie i jak się buduje, bo wszystko było wrzucone na jeden pasek z boku ekranu. A teraz?

Nie powiem, nowy system sterowania jest niezwykle funkcjonalny i łączy wiele najlepszych cech odwiecznych wrogów - serii C&C oraz Warcraft/Starcraft. W odróżnieniu od tego ostatniego nie istnieje jednak limit jednostek, jakie jednorazowo zaznaczamy, zakreślając prostokąt kursorem myszki. Budynki i struktury obronne budujemy teraz wszędzie, dokąd tylko dotrze ekipa budowlana (a nie tylko w pobliżu bazy, co zmuszało do stawiania rzędów silosów lub elektrowni). Jeśli chcemy wyładować żołnierzy z transportera, możemy to teraz zrobić, pojedynczo wskazując na konkretnego szczęśliwca, a nie jak przedtem - hurtowo. W niepamięć poszli inżynierowie zdolni w ułamku sekundy przejąć budowle wroga. Teraz to zadanie spadło na barki piechoty (a cała operacja jest teraz czasochłonna i jeszcze niebezpieczniejsza).

Bye, bye - Westwood...

Lista nowinek - w stosunku do poprzednich części C&C - jest długa. Zaskakująco długa. Czemu to zawdzięczamy? Otóż, Generals zostało w całości zrobione przez EA - a Westwood już się pod nim nie podpisuje. Autorzy dają jasno do zrozumienia, że nie jest to prosta kontynuacja cyklu C&C, lecz dzieło powstałe pod wpływem inspiracji oryginalną serią. Początkowo sporo nad tym ubolewałem, gdyż grze brakuje dawnego westwoodowego klimatu. Czyż jednak zdecydowaliby się oni na wprowadzenie tylu zmian i innowacji, co ludzie z EA?

Tak, zmiana rodziców zdecydowanie wyszła C&C na dobre. Powiew nowości czujemy tu na każdym kroku. Uszkodzone jednostki nareszcie poruszają się wolniej i walczą zdecydowanie gorzej. Pokiereszowani żołnierze wloką się w ogonie kolumny, zauważalnie utykając. Wprowadzono system awansów, w ramach którego - podobnie jak w prostych cRPG (np. Diablo, by nie było niejasności) - zdobywamy punkty doświadczenia, a te z kolei przekładają się na liczby przyczepionych do naszych naramienników gwiazdek. Te zaś otwierają dostęp do specjalnych jednostek, powerup'ów oraz dodatkowego wsparcia spoza mapy.

Każda ze stron konfliktu ma własny asortyment rzeczonych środków. Chińczycy na ten przykład mogą podkradać adwersarzom gotówkę lub trenować już doświadczone oddziały. Amerykanie dysponują lotnictwem zdolnym podrzucić w dowolne miejsce na mapie oddział Rangersów tudzież bombkę paliwowo-powietrzną. Opcji jest naprawdę sporo i nie ma sensu wymieniać ich wszystkich.

Istotne, że większość opisanych atrakcji występuje tu na kilku poziomach zaawansowania. Dlatego warto trochę pomyśleć przed wykorzystaniem generalskich gwiazdek i inwestować w jedną dziedzinę (jeden, przylatujący co kilka minut A-10, nie będzie dla przeciwnika solą w oku, ale już trzy mogą mu nieźle namieszać w szykach). Jak na złość zdobywanie kolejnych gwiazdek nie zależy li tylko od prędkości, z jaką posyłamy przeciwników w zaświaty. W danej misji awansujemy tylko do pewnego określonego przez autorów poziomu i nie przeskoczymy tego, choćbyśmy dowódczym geniuszem przyćmili Napoleona.

Zderzenie cywilizacji?

Pod względem fabularnym Generals zrywa z quasizimnowojenną retoryką Red Alerta. Jak na grę wydaną współcześnie przystało, głównym wątkiem jest za to wojna z terroryzmem. Do rywalizacji stają trzy siły pretendujące do przewodzenia w świecie i reprezentujące odmienne kręgi kulturowo-cywilizacyjne: buddyjsko-konfucjański (Chiny), zachodni (Wujaszek Sam) oraz arabski (Globalna Armia Wyzwoleńcza, czyli koledzy po fachu niejakiego Osamy).

Niestety gra jest politycznie poprawna, toteż w kampaniach dla pojedynczego gracza lepiej zapomnieć o rozgrywaniu wielkiej wojny między Chinami a USA, i vice versa. Pod tym względem nie róbcie sobie żadnych nadziei. Natomiast jeśli gustujecie w gnębieniu terrorystów - nie mogliście lepiej trafić, ponieważ temu chwalebnemu zajęciu poświęcono większą część gry.

Hm, hm...

Trzy króciutkie i liniowe kampanie to zdecydowanie za mało, aby zaspokoić apetyty złaknionych ulubionej rozrywki fanów (ileż to czekaliśmy na kontynuację C&C?). Hardcore'owcy ukończą pewnie grę w dwa dni, cieniasy najwyżej po tygodniu.

Wielce mam też za złe EA, że w ich produkcie zabrakło nieodzownie kojarzonych z C&C filmików pomiędzy misjami - w ostatnim Red Alercie wprawdzie mocno przegadanych, jednak budujących klimat i opowiadających jakąś historię. W Generals skończyło się to, a gra to czysta i niczym nieuzasadniona rzeźnia (tylko nie mogę wybaczyć EA, że całkowicie bezkrwawa).

Z pamiętnika rzeźnika

Nieliche zastrzeżenia budzi zbalansowanie siły jednostek walczących stron, a właściwie jego brak. Najprzyjemniej i w zasadzie bezstresowo walczy się Amerykanami. Mają oni mocne czołgi, świetne lotnictwo, doskonały transport surowców, snajperów, najbardziej niszczycielskie wsparcie i power-up'y, bezkonkurencyjny zwiad... A co najważniejsze - podczas budowy strefy zrzutu mogą sobie zapewnić właściwie nigdy niewysychające źródło gotówki. Jakby tego było mało, wystarczy zakupić bonus pozwalający na zdobywanie doświadczenia w zdwojonym tempie, aby cały ten inwentarz pokazał lwi pazur.

Najsilniejszą (moim skromnym zdaniem) jednostką w grze są śmigłowce Commanche. Na grupkę owych paskud, daj Boże jeszcze doświadczonych, w zasadzie nie ma mocnych. Stalowe ważki śpiewająco masakrują zarówno piechotę (plując ołowiem z działek), jak i budynki oraz pojazdy pancerne (orając grunt rakietami). Ponadto szybkość i zdolność pokonywania przeszkód terenowych pozwala ją błyskawicznie przerzucić helikoptery w dowolne miejsce na polu walki.

Jeszcze lepsze efekty osiągniemy, gdy w dole operują snajperzy. Strzelcy wyborowi wybijają załogi stanowisk SAM, podczas gdy niezagrożone śmigłowce załatwiają całą resztę, przewalając się taranem przez obóz nieprzyjaciela. Nowością jest fakt, iż doświadczenia nie zdobywają śmigłowce i samoloty jako takie (wreszcie ktoś na to wpadł!), lecz ich piloci. Kiedy stracimy statek powietrzny, załoga stara się katapultować i jeśli tylko w porę zorganizujemy uwieńczoną sukcesem akcję ratowniczą, możemy posadzić weterana w kokpicie nowej maszyny. Takie akcje dodają rozgrywce polotu - i na chwilę zapomniałem, że mam do czynienia tylko z kolejnym RTS-em.

Chińczycy rzucają do boju masy piechoty oraz ultraciężkie czołgi, które za dodatkową opłatną wzbogacamy dodatkowym wyposażeniem (działka Gatling, wieże propagandowe lub bunkier do przewozu piechoty). Ale to nie jedyne jednostki, które poddają się takiemu „tuningowi". Na czołgach terrorystów, które wyjeżdżają z salonu i są raczej skromnie obdarzone przez konstruktorów, opłaca się montować dodatkowe rakiety. Nie trzeba wcale szastać gotówką, by amerykańscy pancerniacy otrzymali laserową ochronę przeciwrakietową lub bezzałogowe samoloty zwiadowcze Predator.

Jak widzicie, wiele jednostek występuje w kilku odmianach, przez co pojawiające się w grze atrakcje strategiczne uległy zwielokrotnieniu. Z drugiej strony - rozszerzył się też zbiór stojących przed

graczem dylematów. Nawiasem mówiąc, rad jestem niezmiernie, że podczas opracowywania modeli jednostek inspirację czerpano z istniejącego w rzeczywistości sprzętu bojowego. Czołgi nie wyglądają już zatem jak zabawki, a walka na ekranie bardziej przypomina współczesną wojnę niż w ostatnim Red Alert.

Trudne ycie terrorysty

Stosunkowo najtrudniejsza zdaje się kampania terrorystów, choć i oni mają kilka niezaprzeczalnych atutów. Posługują się lekkim, wysoce mobilnym sprzętem i nie muszą się martwić o budowanie elektrownii oraz zaopatrzenie w prąd. Ich jednostki nie kuszą niczym wyjątkowym, w większości ustępując chińskim i amerykańskim odpowiednikom. Chlubnym wyjątkiem od tej reguły jest cudowna broń bojowników o wolność, czyli „rozzłoszczony tłum". Oddział ten nie dość, że sprawdza się w walce, to jeszcze pozwala boki zrywać ze śmiechu. Oto banda oszołomów w różnym wieku, dziki tumult wygrażający w niebogłosy wrogom, tratujący podpalający i rabujący wszystko, co napotka na drodze (są w tym lepsi nawet od naszych szalikowców!). Obrazek jak z ulicy w Strefie Gazy. Biada temu, kto stanie na ich drodze.

Po tygodniu katorżniczego grania wyłania się obraz RTS-a - jeśli nie doskonałego, to przynajmniej jednego z najlepszych na rynku.

Krajobraz na wojnie

O grafice Generals można by napisać sporo opasłych tomów. Zakładam jednak, że w lekturach dość już jest „opisów przyrody", od razu więc przejdę do konkretów. Graficy EA z precyzją i cierpliwością zegarmistrza okrasili dzieło mnóstwem radujących oko detali - kołyszące się wierzchołki drzew, rozbijające o plażę fale, łuski tryskające fontannami z działek obrotowych - na czym byśmy nie zawiesili wzroku, dostrzegamy jakiś miły akcent. Choć to tylko „durny RTS", każdy pancerniak zakocha się w widoku szarżujących czołgów, których stalowe cielska raz po raz powalają drzewa. Po zatrzymaniu się, pojazdy wyraźnie „przysiadają" na amortyzatorach, a przy ciasnych skrętach w sposób naturalny pochylają się.

Trudno przejść obojętnie obok bajecznie opracowanego efektu walącej się zapory i wywołanej tym fali powodziowej. Obawiam się, że suma tych słodkości może się okazać nie do udźwignięcia dla przeciętnego akceleratora (spójrzcie na wymagania - najgorszemu wrogowi nie życzyłbym grania na podanym tam sprzęcie). Osobiście, choć mam GeForce 4 MX (i nie najszybszy dziś procek 1,3 giga), musiałem drastycznie ograniczyć rozdzielczość tekstur i wyłączyć dynamiczne cienie. Grafika mocno straciła na uroku, lecz krzyżujące się serie z broni maszynowej, śmigające w powietrzu rakiety i rozpryski odłamków mknących we wszystkich kierunkach sowicie wynagrodziły tę niedogodność. Zresztą piękno Generals nie leży w samej - ładnej - grafice, lecz w akcji.

Podobnie jak grafika, dźwięk stoi tu na najwyższym poziomie. Przygrywająca w tle muzyka jest inna dla każdej ze stron konfliktu (orientalne brzmienia, gdy nacieramy Chińczykami, arabskie rytmy dla GLA, podchodzące pod Rainbow Six pompatyczne brzmienia Amerykanów).

Close & Combat

Przeniesienie gry w trzy wymiary musiało pociągnąć za sobą zmniejszenie map. Nie ma tu miejsca na wielkie połacie rud i minerałów. Baza wroga jest blisko i prawie natychmiast dochodzi do bezpośredniej konfrontacji. Kwintesencją Generals są walki w miastach i na obszarach zurbanizowanych. Jeżeli podobał się wam „Helikopter w ogniu" - trafiliście pod właściwy adres. Znajdziemy tu Rangersów desantujących się na linach ze śmigłowców, Hummery, tłum cywilów i poprzerabiane przez bojówki pickupy. Areną zdarzeń są niejednokrotnie miasta z arabską architekturą, z wąskimi krętymi uliczkami i minaretami górującymi ponad panoramą płaskich dachów.

Stara miłość nie rdzewieje!

Najnowsze C&C to postęp niemal pod każdym względem, ale twórcy nie uniknęli też kilku potknięć. Nasze oddziały – ostrzeliwane, stoją po częstokroć jak barany i nie pokwapią się sprawdzić, skąd nagle te czerwone plamy na koszuli i dziury w brzuchu. Żołnierze walczą zawsze honorowo, wyprostowani na baczność niczym angielscy oficerowie na początku pierwszej wojny światowej. Daleko im do piechoty z pierwszego C&C. Tam wojacy składali się raptem z kilku wielgaśnych pikseli, lecz mieli duszę! Pozostawieni sami sobie czyścili broń albo trzaskali pompki dla poprawy wymachu. W porównaniu z nimi „cyborgi" z Generals to imbecyle patentowani, którzy nie potrafią nawet zalec pod ostrzałem czy podczołgać się do umocnień przeciwnika.

Sztuczna inteligencja, mimo że zauważalnie w paru miejscach poprawiona (czołgi n-pla niezbyt przejmują się wypuszczoną na wabia piechotą i starają się skupić ogień na naszych pojazdach), nie jest żadnym odkryciem ani przełomem. Komputer wciąż atakuje małymi grupkami, nie potrafi wycofywać z boju jednostek, aby się zregenerowały, nie szanuje też jednostek doświadczonych. A może to i dobrze? Strach pomyśleć, jak trudna byłaby to gra, gdyby AI dorównywała grafice. Tak jak w innych ostatnio produkcjach EA (piję tu w szczególności do Hot Pusuit II), drastycznie ograniczono liczbę dostępnych opcji. Trudno to sobie wyobrazić, ale tu nie można nawet zdefiniować prędkości przesuwania ekranu albo tempa gry.

Recenzję tę piszę w ostatniej chwili przed zamknięciem numeru. Nie mogę zwlekać ani chwili, bo spece z DTP czekają na nią już od ładnych kilku godzin. Po tygodniu katorżniczego grania wyłania się obraz RTS-a - jeśli nie doskonałego, to przynajmniej jednego z najlepszych na rynku. Generals stanowi swoiste podsumowanie wszystkich dokonań gatunku. Ubolewam tylko, że jest takie krótkie...

(Sam jesteś krótki – gra!) ;))

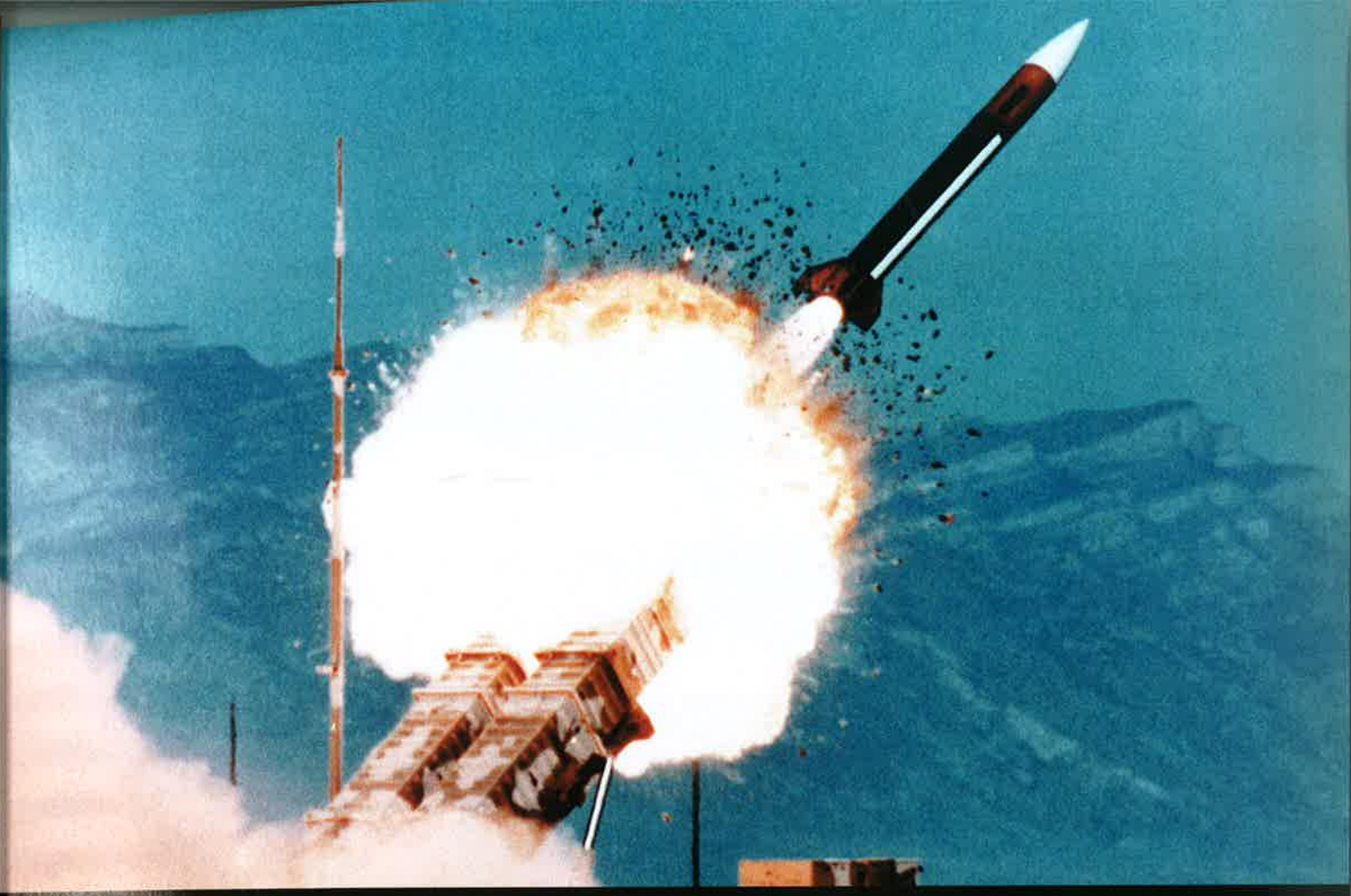
8+

INFO

Producent: Electronic Arts **Dystrybutor:** CENEGA **Wymagania:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 1,8 GB na HDD, Win'98/XP/ME/2000
Akcelerator: co najmniej GeForce 2 lub ATI Radeon 7500
Internet: www.generals.ea.com

- nowy interfejs
- muzyka
- mnóstwo nowych rozwiązań!!!
- grywalność
- grafika
- dźwięk

- nowy interfejs
- stanowczo za krótka, w dodatku liniowa
- bez wstawek filmowych, bez klimatu
- trochę niewywa ona siła jednostek



TEN KTO POWIEDZIAŁ, ŻE „PIÓRO JEST MOCNIEJSZE OD MIECZA”

Z PEWNOŚCIĄ NIE DYSPONOWAŁ TAKIM SPRZĘTEM

Jest rok 2020. Wybucha ogólnoświatowy konflikt. Kto okaże się najmocniejszy i przejmie kontrolę? Z pewnością będzie to uzdolniony strateg obdarzony wyjątkowymi zdolnościami przywódczymi. Ktoś, kto równie dobrze czuje się w centrum dowodzenia, jak na linii frontu. Ktoś o bardzo zimnej krwi. Pasujesz do tego opisu? Zaciągnij się – Command & Conquer™ Generals.

GRA W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ!

PC CD-ROM

COMMAND CONQUER GENERALS

generals.ea.com

EA GAMES

Challenge Everything™

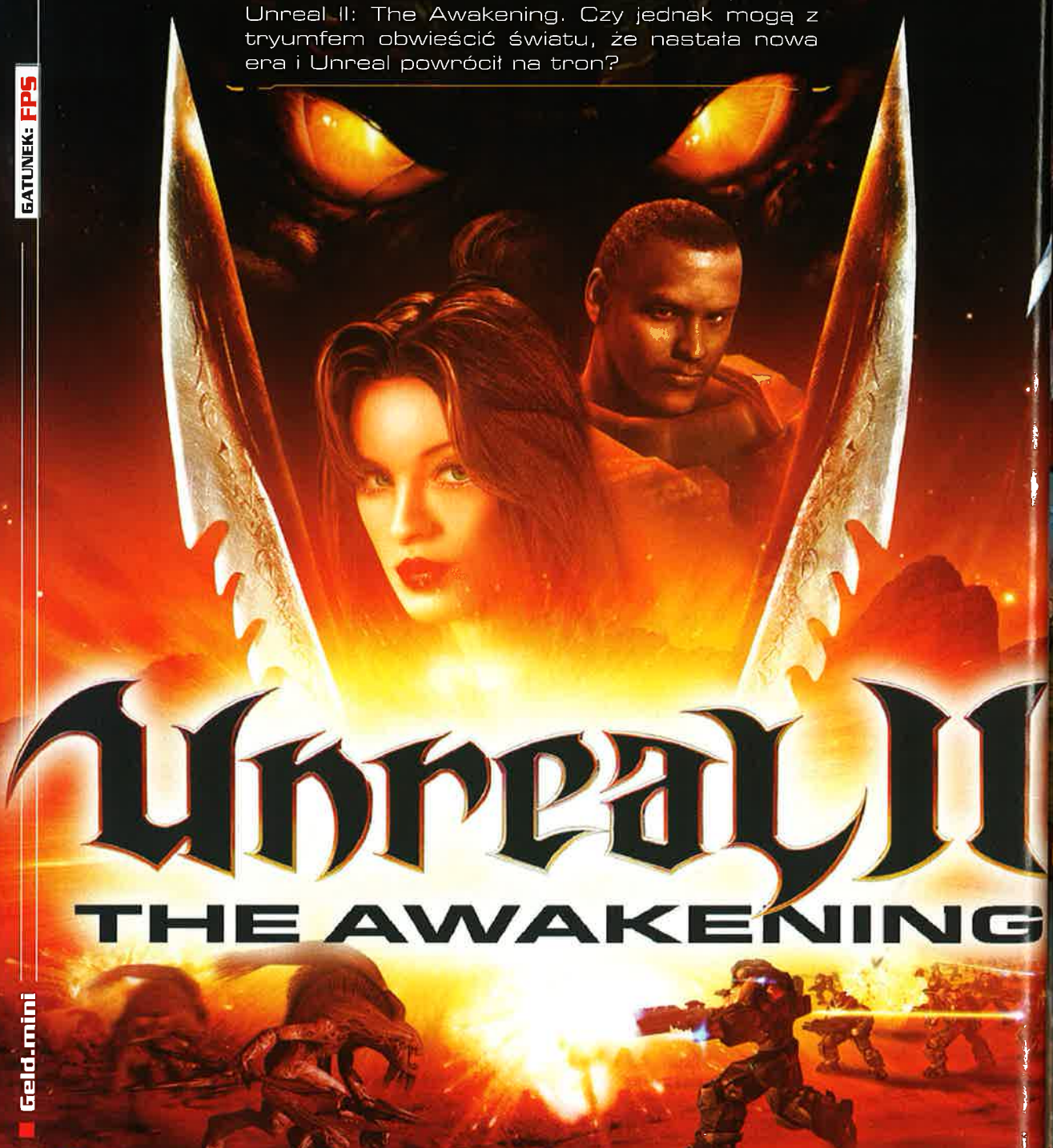
eagames.com

© 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, Command & Conquer, EA GAMES i logo EA GAMES są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Electronic Arts Inc. w U.S.A. i/lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są majątkiem ich prawnych właścicieli. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™.

Fani shooterów generalnie dzielą się na dwie kategorie: zwolenników Quake'a i Unreala. Ci ostatni niedawno otrzymali prezent w postaci Unreal II: The Awakening. Czy jednak mogą z tryumfem obwieścić światu, że nastała nowa era i Unreal powrócił na tron?

GATUNEK: FPS

Geld.mini



Każdy gracz pamięta, jaki szok wywołało pojawienie się pierwszej części Unreala. To było coś zupełnie nowego zarówno w sferze wizualnej oraz dźwiękowej, jak i przede wszystkim grywalności. No i ten klimat. Unreal urzekł nas do tego stopnia, że po raz pierwszy w historii pisma wystawiliśmy mu dziesięć oczek. Czemu się dziwić, gra była - jak na tamte czasy - idealna. Minęło kilka latek i dostaliśmy wreszcie to, na co tak długo czekaliśmy - Unreal II: The Awakening. Jednak powiedzmy to od razu - nie oczekujcie emocji na podobną skalę.

Fabuła

Eld: Jest to jeden z elementów gry, który wybitnie odbrązawia mit Unreala. Pamiętacie, jak zaczynała się "jedynka"? Budziliśmy się w celi zdemolowanego więzienia, kompletnie bezbronni. Z czasem odkrywaliśmy coraz to nowe tajemnice miejsca, w którym się znaleźliśmy, jednak cały czas byliśmy zdani tylko na siebie. W The Awakening sytuację odwrócono o 180 stopni. Bohater nazywa się John Dalton (cóż za orginalne imię!) i jest byłym marine, a obecnie kimś w rodzaju gwiezdnego szeryfa. Zamiast prerii ma do patrolowania spory kawałek kosmosu, a zamiast wierzchowca - statek Atlantis. Załogę Atlantisa tworzą Aida, Ne'Ban i Isaak. Jest to o tyle istotne, że połowa gry to nudne briefingi z udziałem owej trójki tudzież wysłuchiwanie kretyńskich historyjek o tym, jak to Isaak popadł w alkoholizm czy kiedy Aida nabawiła się wyrzutów sumienia.

Jak mniemam, takie posunięcie miało uatrakcyjnić grę, ale przy tym zgubiono gdzieś klimat. Zamiast Unreala dostaliśmy coś, co jest zlepkiem Star Wars, Star Treka, Obcego i jeszcze kilku innych kosmicznych historyjek. Podziwianie „walorów" Aidy jest fajne przez pierwszych piętnaście sekund, później denerwuje. Widać, jestem za stary na podniecanie się wielkimi balonami komputerowej lalki. Nierzeczywisty Wookie,

Dobry shooter, ale fatalny sequel!

Skaarj safari - hit sezonu.

Jawne nawiązanie do DOOM-a.

John Dalton - były marine, wykopany z elitarnych służb za niesubordynację. Marzy mu się jednak powrót do służby.

Ne'Ban - kosmita z rasy hex-core, który trafił na pokład Atlantisa w ramach wymiany z Obcymi. Jest dobrym pilotem i istotą tak kulturalną, że bez przerwy pyta, czy kogoś nie uraził.

Aida - piękna pierwszy oficer na Atlantisie. Dawniej pełniła służbę w Military Intelligence Operative, ale opuściła tę posadę po incydencie, jaki wstrząsnął jej sumieniem. Na pokładzie Atlantisa dokładnie śledzi, co dzieje się w poszczególnych sektorach i stosownie reaguje na zaistniałą sytuacją. Utrzymuje kontakt z Johnem, gdy ten znajduje się poza Atlantisem. Aida nie darzy sympatią Isaaka - zresztą z wzajemnością i nie bez powodu...

Isaak - mechanik na pokładzie Atlantisa. Pilnuje, by statek chodził jak szwajcarski zegarek. Dba także o to, aby John zawsze był wyposażony w jak najlepszą broń i ekwipunek. Dawniej alkoholik, obecnie stara się funkcjonować normalnie i zapomnieć o przeszłości. Kopci jak komin; nie przepada za Aidą.

czyli Na'Ban, drażni gracza infantylnymi pytaniami. Tak na marginesie - czy nie wydaje wam się, że tekst, iż Na'Ban wziął się na statku w wyniku wymiany pomiędzy ludźmi a hex-core'ami - jest żenujący? To tak jak wymiana polskich uczniów z radzieckimi za dawnych czasów PRL-u.

gem: Historia „Przebudzenia" jest banalna, by nie rzecz - głupia. Narracja bez polotu, wątki poboczne (historia Aidy, Isaaka, Ne'Bana) doklejone na siłę, zwroty akcji i finał - przewidywalne. A przecież można było choćby posłużyć się sprawdzonym motywem zdrady, np. kogoś najbliższego - np. Aidy (nikt by nie podejrzewał pięknookiej), i - powiedzmy - ostatnim, szaleńczym zrywem okupionym śmiercią Isaaka. Banał? A jakże. Ale chyba pamiętalibyśmy go lepiej niż historię odrodzenia tosków. Zupełnie zabrakło też wrażenia ciągłości serii. Świat Unreal II może być światem Unreala, ale równie dobrze może być światem Homeplanet, Hegemonii czy Star Treka. Być może twórcy rozmyślnie zrezygnowali z prostych skaarjów, stawiając na bardziej myślących najemników, jednak Unreal bez nali i skaarjów nie jest już Unrealem.

Misje

Eld: W tym przypadku mam nielichy orzech do zgryzienia. Z jednej strony, niektóre misje trącą myszką, inne są zbyt krótkie - ale jest też kilka nad wyraz ciekawych. Na pewno nowalijkami w tego typu shooterach są zadania, w których musimy się bronić przed zorganizowanymi atakami wroga. Tak jest na Hell, gdzie przychodzi nam, w nocy wraz z kilkoma marine, bronić lądowiska i później, gdy bronimy dostępu do Atlantis przed najemnikami zwanymi aniołami.

The Awakening okazało się produktem, nie dziełem sztuki - grą krótką, liniową i wypraną z nierzeczywistego klimatu poprzednika.

Jeszcze lepsza jest chyba druga część misji na Sulferon. Tam poczułem się niemal tak samo jak podczas w gry w demo test RTCW. Szkoda tylko, że zadanie to wykonujemy w dwie minuty. Cóż, są to chlubne wyjątki, bowiem większość misji niestety jest nudna - ciągłe parcie do przodu w poszukiwaniu kolejnego artefaktu tudzież uciekanie do statku po podłożeniu bomby. W Unrealu było tak, że w pojedynkę walczyliśmy o przetrwanie, a tu mamy artefakt i bossa, którego musimy pokonać. Po walce z nim wracamy na cieplutki pokładzik Atlantis, na którym czekają na nas nowa broń, amunicja, i oczywiście wskaźnik zdrówka zostaje uzupełniony na maksa - i zaczynamy kolejną podobną misję.

gem: Najbardziej odczuwanym mankamentem kampanii single player Unreal II jest brak klimatu. Pierwszy „Nierealny" był czymś w rodzaju mistycznej podróży - odkrywaniem powiązań pomiędzy animowanym przez nas więźniem a przepowiedniami Nali. Unreal II natomiast jest zlepkiem dobrych, rzetelnie przygotowanych i niemal zupełnie pozbawionych błędów, lecz mimo wszystko pojedynczych i

Hell. To u góry to czyściec.

właściwie zupełnie niepowiązanych ze sobą misji. Dziwi to zwłaszcza wtedy, gdy przypomnimy sobie, jak zapowiadane było The Awakening przed premierą - jako first person shooter, w którym „szczególny nacisk" położony zostanie na fabułę. W istocie zaś kampania jest tak wyraźnie modułowa, a zróżnicowanie (wyłącznie wizualne) misji tak duże, że trudno nie odnieść wrażenia, iż Legend tworząc grafikę, do ostatniej chwili eksperymentowało na zasadzie „zróbmy coś - cokolwiek" i nie zastanawiało się przy tym zbytnio, czemu miałby ten przepych graficzny służyć. Zróżnicowanie formy misji nie dotyka też wcale ich treści - i każda z nich sprowadza się do przebicia się do wyjścia. Ciekawe przy tym, że sporo przemawia za tym, iż twórcy gry mieli plan stworzenia misji, przez które należało się „przekraść", nie „przestrzelić". Przecież żywy Acheron i później pustynny Sulferon aż się proszą o to, by przejść je metodą Garreta. Tymczasem w odpowiedzi na słowa Aidy (staraj się nie zdradzić swojej obecności) John naciska spust. Nawiasem mówiąc - nic dziwnego - po tych „skrytych" lądowaniach, podczas których wektor podejścia wyliczony jest tak, by przelecieć tuż nad głowami wrogów, nie sposób spodziewać się niczego innego jak natychmiastowego ataku...

Wtórność

gem: Dodatkowym zarzutem, jaki postawiłbym, sądząc Legend Entertainment - jest strach przed wyjściem poza ramy gatunku, spróbowaniem czegoś, co byłoby nowe i świeże. Zamiast tego serwuje się graczom komplet rozwiązań sprawdzonych. Genezy pancerza Daltona doszukać się można w Halo, wystroju NCg62VIII - w filmowym „Aliens" i szerzej - twórczości H.R. Gigera. Nie mogło się też obyć bez pająków, bez wątpienia najlepiej reprezentowanego w first-person shooterach gatunku ziemskiej fauny. Nawet efekty specjalne to kopia tych pamiętanych z Unreala. Wrażenie déja vu gdy widzimy technika przeciąganego pod drzwiami, stwora przebiegającego na granicy wzroku i później ataku poprzedzonego gasnącym światłem – jest nie tylko wyraźne. Jest też męczące!

Problem w tym, że o ile w oryginale robiły one wstrząsające wrażenie, to ich odpowiedniki w The Awakening zdają się umowne - jakby twórcy wiedzieli, że tego się od nich oczekuje, ale sami nie mieli serca, by je stworzyć. Zresztą - być może lepiej, że Legend zdecydowało się kopiować rozwiązania już sprawdzone. Ich własne, autorskie pomysły w rodzaju „działka pająkowego" czy ciężkiego skaarja (drapieżnik, który porusza się tak wolno, nie ma prawa bytu) - są aż nazbyt dziwaczne.

Mapy

Eld: Największy zarzut pod tym względem to ten, że większość z nich jest mała! Nawet gdy przemierzamy bezkresne otwarte przestrzenie i widzimy przed sobą olbrzymią budowlę, to po wejściu do niej okazuje się, że są tam zaledwie dwa korytarze. Dwie minuty - i po zabawie. Te plansze nie dość, że są małe - to i proste. Cały czas do przodu - zero kombinacji, wysilania szarych komórek ani też cofania się na poprzedni poziom. Jeśli sytuacja wydaje się skomplikowana, możesz być pewny, że rozlegnie się głos Aidy i po chwili droga stanie otworem. Zapomnijcie o tajemniczych i zakręconych świątyniach Nali – tu, rządzą futurystyczne budowle, które straszą mniej więcej jak ZUS-owskie gmachy. Z zewnątrz pałac - w środku banał.

Nie wiem, czy komuś będzie się chciało zmierzyć czas poświęcony na grę - wczytywanie się poziomów oraz filmiki, jak i

TO NIE JEST UNREAL!!! Marzyliśmy i śniliśmy o kontynuacji Unreala, a otrzymaliśmy po prostu przeciętny shooter.

bezproduktywne gadki na pokładzie Atlantisa, ale jestem przekonany o tym, że czas rozłożyłby się po równo.

gem: Odkrycie, jak małe i jak wyraźnie liniowe są plansze w Unreal II, było bardzo niemiłym zaskoczeniem. Przypomnijcie sobie pierwotnego „Nierzeczywistego" i moment, w którym schodziło się po trapie ze statku Obcych na równinę - pośrodku niej leżała niewielka wioska Nali. Dotknąłeś ziemi, ruszyłeś w stronę wioski. Po kilkudziesięciu krokach obróciłeś się, spojrzałeś w niebo i widziałeś ogromny statek zawieszony na klifie. Byłeś małym człowiekiem na wielkiej planecie. Unreal II zaś co i rusz przypomina ci o tym, że to tylko gra komputerowa.

Pójdźcie do mnie, robaczki. Bohahahahaaa!

Dobry shooter, ale fatalny sequel!

Próbujesz ścieżki przez góry - drogę blokuje niewidzialna ściana. Próbujesz przejść przez zapraszające do wejścia drzwi - okazują się jednolitą teksturą. Stajesz na skrzyżowaniu korytarzy - nie obawiaj się, nie zgubisz się ani niczego nie przeoczysz - dwa z nich skończą się ścianą po kilku krokach... I nie próbuję tu twierdzić, że Unreal był pod tym względem idealny. Miał te same, pewnie nawet większe ograniczenia. Ale Na Pali w Unrealu wydawała się nieograniczona. Pochłonięty grą nie próbowałem np. strzelać w niebo, by przekonać się, na jakiej wysokości zawieszony jest skybox...

Przeciwnicy

Eld: Do dyspozycji mamy tu trzy poziomy trudności. Pierwszy z nich to zupełna porażka, drugi jest już całkiem, całkiem, zaś trzeci - naprawdę dobry. Rzadko zdarza się, by komputerowi przeciwnicy byli tak bardzo ruchliwi, tak celnie strzelali i unikali pocisków. Ze wszystkimi wrogami

pochodzącymi od człowieka (np. najemnicy czy Angels) walczy się trudno. AI przeciwników jest po prostu świetne. Mam natomiast poważne zastrzeżenia do Obcych. Wybaczcie - czego jak czego, ale zmutowanych pająków, dinozaurów i działek to w Unreal II się nie spodziewałem. Odrzuciło mnie od tej gry po tym, gdy przez kilkanaście minut musiałem prażyć do obleśnych pająków, by w końcu zmierzyć się z superpająkiem. Gdzie tu klimat? (Walczyć z pająkami to ja mogę na klatce schodowej lub w piwnicy, ale nie w Unrealu! Pomijam to, że te pająki same lezą pod lufę.)

Kolejna uwaga dotyczy skaarjów. Pojawiają się oni na pierwszej planszy, a później co najwyżej możemy o nich usłyszeć w rozmowach bohaterów. Zresztą nawet gdy atakują, po pierwsze - nie robią tego w tak efektowny sposób jak w jedynce (obecnie widzimy/słyszymy, jak przez pół planszy biegnie coś w naszym kierunku), po drugie - są to najwyraźniej zmutowani skaarjowie. Są większe, masywniejsze i bardziej ociężałe. Zagubiły gdzieś tę drapieżność. Na plus z kolei należy zapisać to, że kapitalnie potrafią odbijać łapami lecące pociski. Naprawdę nie

Botmatch w Unreal 2

Na forum Legend Entertainment podano sposób uruchomienia botmachu w Unreal II. Uwaga! Jest to nieco uciążliwe, gdyż kod sieciowy w grze pochodzi sprzed dobrego roku, z chwili gdy tryb multiplayer pojawiał się jeszcze na liście features gry.

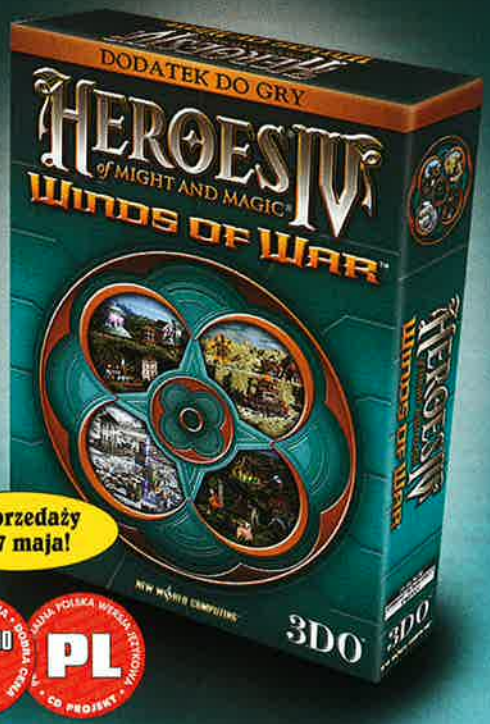
Wystartuj botmatch, wpisując w polu Start=>Uruchom komendę:

unreal2 xxx?game=u2.u2deathmatch

Gdzie xxx to nazwa planszy, na której zamierzasz grać. W grze użyj komendy: addbots x, by dodać x botów. Poziom botów ustalasz komendą: setskill x, tabelę wyników wywołujesz, wpisując: togglescoreboard.

HEROES IV of MIGHT AND MAGIC
WINDS OF WAR

WOJENNA ZAWIERUCHA ZNÓW NADCIĄGA!



W sprzedaży od 7 maja!

DOBRA CENA 59,90 ZŁOTYCH PL PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

Nadchodzi czas kolejnej wojny. Do spokojnego i dostatniego królestwa Channon wkroczyło przez pięć potężnych armii. Jako przywódca jednej z nich będziesz toczył bezwzględne boje z innymi o bogactwa i żyzne ziemie tej krainy. Już dziś wyrusz do świata Might and Magic® dzięki oficjalnemu dodatkowi do kultowej gry Heroes™ of Might and Magic® IV!

+ 6 nowych, ogromnych kampanii
+ 20 nowych scenariuszy przygotowanych przez producenta
+ 20 najlepszych scenariuszy przygotowanych przez graczy z całego świata
+ Nowe potwory
+ Nowe artefakty i przedmioty
+ Usprawniony edytor gry
+ Nowa ścieżka dźwiękowa
+ Polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt

EDYCJA PODWÓJNA Heroes™ of Might and Magic® IV zawiera doskonałą grę Heroes™ of Might and Magic® IV oraz dodatek Gathering Storm™ w super cenie 99,90!

Gathering Storm™ to pierwszy oficjalny dodatek do Heroes™ of Might and Magic® IV. Zawiera nowe mapy, scenariusze, kampanie oraz poprawki uaktualniające Heroes™ IV do wersji 2.0.

3DO™ NEW WORLD COMPUTING

© 2000 The 3DO Company. All Rights Reserved. 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, Winds of War, New World Computing, and their respective logos, are trademarks or registered trademarks of The 3DO Company in the U.S. and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

wiem, jak ocenić przeciwników, bo podczas walki ze świetnymi najemnikami miałem uczucie déja vu. A oczekiwałem krwiożerczych obcych, nie botów zbliżonych do tych z Unreal Tournament 2003...

gem: AI jest dobre, ale nie tak przełomowe, jak obiecywano. Co ciekawe - najlepsi, czyt. najgroźniejsi, są „ludzie" - duchy i anielice, jednak nie sposób nie zauważyć, że zagrożenie wiąże się głównie z ich uzbrojeniem i tylko dzięki niemu gra przypomina serię pojedynków, nie zaś walkę ja kontra świat w stylu Serious Sama. Nie twierdzę przy tym wcale, że nie są oni w stanie stawiać zasłon dymnych i kłaść ognia zaporowego. Być może tak. Żaden z nich jednak nie potrafił zrobić nic, by zapobiec nabiegowi i dwóm strzałom z shotguna, ba - nie potrafił wykorzystać alternatywnego trybu prowadzenia ognia własnej broni! Nawet fakt, że skaarjowie blokują część pocisków skrzyżowanymi na piersi ostrzami, nie świadczy o ich specjalnych zdolnościach - to jeden ze standardowych ruchów i podejrzewam, że w podobny sposób mogą zasłaniać się przed rakietą.

Oręż

Eld: Prochu panowie nie wymyślili. Jedyną nowalijką jest bodaj Spider Gun, mój kandydat do tytułu „największy bezsens w dziejach FPS". Bo za taki należy uznać broń strzelającą... pająkami! Nie znajduję słów podziwu dla idioty, który coś takiego wymyślił. Niczym specjalnym nie jest także giwera zdobyta na Obcych, a wyglądem i działaniem przypominająca tę z serialu „Gwiezdne Wrota". W sumie są tu tylko cztery fajne bronie: snajperka Widowmaker (duży zasięg i świetny zoom), karabin szturmowy M32 Duster (szybkostrzelny), pistolet magnum 'Grace' (podarunek od Aidy - strzela pociskami o zbliżonym działaniu do kul dum-dum) i shotgun M700 (zabójczy na krótki dystans). Reszta to nędzne popłuczyny z innych shooterów.

gem: Tytuł najlepszej broni Unreal II przypada miotaczowi ognia.

Uzasadnienie: za najlepszy efekt płomienia w grach oraz skuteczność w eliminowaniu wielonogiego paskudztwa! Drugie i trzecie miejsca przypadają - odpowiednio - przenośnym działkom automatycznym a lá Aliens i polowym emiterom pola siłowego. Wyróżnienia za „pewność serwowania śmierci" przypadają shotgunowi, pistoletowi Aidy 'Grace' (żal, że tak mało doń amunicji) i - co nie powinno dziwić - sztucerowi snajperskiemu. Ten - prócz tego, że celownik „nie pływa" - nie ma żadnych słabych punktów. Pozostałe rodzaje broni - wśród nich obiecujące Shock Lance czy granatnik, używane były przez sędziów okazjonalnie. Naganę otrzymuje działko generujące pająki, które spotkało się z niekłamaną odrazą jury.

Grafika

Eld: To najsilniejszy punkt gry, choć i tu można by się czepić kilku drobiazgów. Po pierwsze - niebo, czyli wizytówka części pierwszej. Chyba każdego szokowały przesuwające się i bardzo realistyczne chmury. A co mamy teraz? Zwykłe bitmapy! Miejscami nawet widać, gdzie owe bitmapy się zaczynają, a gdzie kończą. Żenujące! Kolejna sprawa i równie istotna - to woda. Również ten element w „jedynce" wkręcał w ziemię, tu... szkoda słów. Ach, nie zabrakło tu także kilku bugów, jak choćby przenikanie postaci przez głazy czy ściany. Są takie miejsca w grze, w których bohater swobodnie przenika przez tekstury. Wreszcie ostatni zarzut to wygląd niektórych potworów. Te wszystkie pająki i Obcy wyglądają po prostu komicznie.

Unreal II to marzenie niespełnione. Nierzeczywisty sen, po którym nastąpiło nagłe i bolesne Przebudzenie.

Mimo to grafika imponuje. Piorunujące wrażenie robią odkryte lokacje, w których widzimy ogromne przestrzenie i majestatyczne budowle. Minus za to, że panowie podczas pracy nad wyglądem plansz wzorowali się na „Gwiezdnych Wojnach", „Star Treku", „Obcym" itd. To niestety często widać - rozpoznajemy znajome elementy. Plus natomiast za wszystkie eksplozje oraz wystrzały z broni. Wyglądają one naprawdę zabójczo, podobnie jak oświetlenie lokacji.

gem: Nie można zaprzeczyć: Unreal II jest bardzo dobry pod względem graficznym. Uszczegółowienie świata (choćby te wszystkie rurki i przewody w korytarzach czy niemal namacalne paprocie na powierzchni planet) i jego spójność - jak możliwość zejścia pod pokład Atlantisa - muszą budzić uznanie. Tym większym jednak zaskoczeniem są wyraźne niedoróbki w designie. Pierwszy jęk zawodu pojawił się wówczas, gdy zorientowaliśmy się, że mimo zintegrowanego systemu fizycznego Karma (dowodem system rag-doll) poza naszym zasięgiem pozostaje już nie tylko rozbicie, ale choćby przestawienie zwykłej beczki. (Jedyny przedmiot, jaki zgodził się na to, by go przesunąć - to fotel w bazie na Hell.) Drugi - po spojrzeniu w górę, na niebo. Bogowie, jak można było przerobić te nadzwyczajne i niezwykle oświetlone

7+

Producent: Epic Games ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** PIII 733 MHz, 128 MB SDRAM ■ **Akcelerator:** tak, 32 MB ■ **Internet:** www.unreal2.com

- ■ oprawa graficzna ■ animacje szkieletowe i rag-doll ■ mimika twarzy i synchronizacja ruchu ust i słów ■ efekt ognia i dymu
- ■ kompletny brak klimatu pierwszego Unreala ■ 10 godzin liniowej gry łącznie ■ brak trybu multiplayer ■ problemy z EAX-em (mini-patch rozwiązał sprawę) ■ bezsensowna fabuła ■ przerywniki filmowe

INFO

chmury na zwykły ordynarny skybox? I dlaczego na najniższym poziomie uszczegółowienia widoczne są na nim łączenia tekstur?

Nic dziwnego zatem, że po pewnym czasie dochodzimy do wniosku, iż plusy za względy estetyczne Unreal II - za efekt dymu i ognia, który stanowi punkt zwrotny w grach komputerowych, za animacje szkieletowe i system rag-doll, za ruch gałek ocznych oraz synchronizowaną mimikę (ruchy aparatu mowy, np. warg dopasowane są do wymawianych słów), odnotować należy przy nazwiskach programistów z Epic, nie Legend - twórców Unreal engine, a nie samej gry.

Dźwięk

Eld: Ponownie mam huśtawkę nastrojów. Na niektórych planszach słyszymy kapitalną muzę ambientową, innym razem - smętne pitolenie. Wszystko zależy tu od planszy, ale generalnie mogłoby być lepiej. Podobnie jest z dźwiękami i speechami. Jakoś nie przekonały mnie odgłosy broni czy krzyki umierających, że o słabiutkich skrzekach pająków nie wspomnę. Owszem, fenomenalnie wykonano odgłosy nocy w drugiej misji (tajemnicze odgłosy [i głosy] przechodzących zwierząt), lecz na pozostałych planszach nie ma dźwięków powodujących dreszczyk na plecach. Głosy bohaterów brzmią fajnie, ale tylko tych

słyszanych przez intercom (bo wtedy dźwięk jest stosownie zniekształcony). Gdy oglądamy cut-scenki lub rozmawiamy twarzą w twarz, w głosie aktorów słyszymy zero emocji. Słabiutko, słabiutko...

Podsumowanie

Eld: Ostatecznie nasuwają mi się dwie myśli. Pierwsza z nich to taka, że TO NIE JEST UNREAL!!! Marzyliśmy i śniliśmy o kontynuacji Unreala, a otrzymaliśmy po prostu przeciętny shooter. To właśnie moja druga myśl - niezły FPS. Nic ponadto. Ktoś tu zrobił fanów Unreal w balona. Poza tym gra jest za krótka! Więcej w niej gadania niż grania.

Unreal II miał być najlepszym FPP w kategorii single player. Kiedy nań czekałem, miałem nadzieję na przełom - objawienie, na wstrząs podobny temu, jaki towarzyszył pojawieniu się Unreala. Tymczasem The Awakening okazało się produktem, nie dziełem sztuki - grą krótką, liniową i wypraną z nierzeczywistego klimatu poprzednika. Być może nie należy się temu dziwić, tak jak nie należało się spodziewać rewolucji. Legend Entertainment nie zrobiło przecież dotąd nic nadzwyczajnego. Ich wytwory - Return to Na Pali, oficjalny dodatek do Unreala, następnie Wheel of Time i obecnie Unreal II to gry, które zupełnie nie są w stanie zapewnić emocji podczas drugiego podejścia. W The Awakening nie ma na dodatek nic, o czym byśmy mogli pomówić za kilka lat - wszystkie sztuczki już gdzieś widzieliśmy i skądś je znamy. Słowem – mit odbrązowiony.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

NOWE KOMPLETNE WYDANIA GIER NADCHODZĄ!

Każda Saga to najwyższej jakości wydanie najlepszych serii gier komputerowych. Znajdziesz w niej kompletny zestaw wszystkich części gier z danej serii, które ukazały się do momentu wydania Sagi. Dzięki temu będziesz mógł poznać opowieści od samego ich początku. Obszerne instrukcje pozwolą Ci z łatwością zapoznać się z grą. Dodatkowo w każdym pakiecie znajdziesz poręczny segregator, który umożliwi Ci łatwe przechowywanie płyt.

SAGA HEROES of MIGHT AND MAGIC

SAGA HEROES™ OF MIGHT AND MAGIC® TO:

- Heroes™ of Might and Magic® IV. wraz z dodatkiem Gathering Storm.
- Heroes™ of Might and Magic® III z dodatkami Armageddon's Blade i Shadow of Death.
- Heroes™ of Might and Magic® II Gold.
- Heroes™ of Might and Magic® I.
- Drzewko rozwoju do Heroes™ of Might and Magic® IV.
- Dodatkowa płyta z muzyką z Heroes™ of Might and Magic® III.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 172 strony).
- Segregator na płyty.

S·A·G·A ICEWIND DALE

SAGA ICEWIND DALE TO:

- Icewind Dale II.
- Dodatkowa płyta do Icewind Dale II z ścieżką dźwiękową z obu części Icewind Dale i rozszerzenie z nowymi postaciami i przedmiotami.
- Icewind Dale.
- Dodatek - Icewind Dale: Heart of Winter.
- Dodatek - Icewind Dale: Trials of the Luremaster.
- Karty pomocy do obu części Icewind Dale.
- Mapa krainy do Icewind Dale II.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 364 strony).
- Segregator na płyty.

Saga Baldur's Gate

SAGA BALDUR'S GATE TO:

- Baldur's Gate II.
- Dodatek - Baldur's Gate II: Tron Bhaala.
- Baldur's Gate.
- Dodatek - Baldur's Gate: Opowieści z Wybrzeża Mieczy.
- Płyta z Edycji Kolekcjonerskiej Baldur's Gate II.
- Karty pomocy do Baldur's Gate i Baldur's Gate II.
- Mapy do Baldur's Gate i Baldur's Gate II.
- Instrukcje do wszystkich gier (w sumie 372 strony).
- Segregator na płyty.

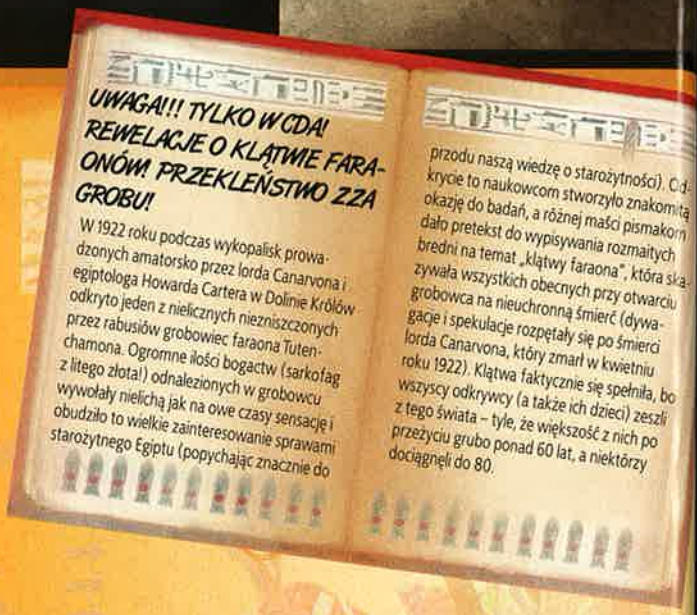
GATUNEK: PRZYGODÓW

Cameron Files Pharaoh's Curse

El General Magnifico

Mniej więcej przed rokiem miałem okazję prezentować czytelnikom grę Loch Ness. Jej bohaterem był amerykański detektyw szkockiego pochodzenia, Alan Parker Cameron, który wezwany z Chicago przez jednego z krewnych prowadził w rodzinnym zamku dochodzenie, zakończone demaskacją knowań innego z krewnych (skądinąd właściciela gorzelni, co samo w sobie jest naganne!).

Podczas tych wszystkich awantur Cameron poznał niebrzydką szkocką „lass(k)ie" (oczywiście ogniście rudowłosą). Teraz Moira (ona to była bowiem) wzywa go do Kairu, ponieważ podczas badań nad grobowcem jednego z faraonów wpakowała się w nieliche kłopoty. Cameron przybywa do Kairu i rozpoczyna śledztwo. Szybko dowiaduje się, że w Kairze dzieją się jakieś niezwykłe wydarzenia, które miejscowa prasa wiąże z klątwą faraona. Ponieważ rzecz jest ciekawa, pozwólcie, że napiszę o tym szerzej w ramce.



UWAGA!!! TYLKO W CDA! REWELACJE O KLĄTWIE FARAONÓW! PRZEKLEŃSTWO ZZA GROBU!

W 1922 roku podczas wykopalisk prowadzonych amatorsko przez lorda Canarvona i egiptologa Howarda Cartera w Dolinie Królów odkryto jeden z nielicznych niezniszczonych przez rabusiów grobowiec faraona Tutenchamona. Ogromne ilości bogactw (sarkofag z litego złota!) odnalezionych w grobowcu wywołały nielichą jak na owe czasy sensację i obudziło to wielkie zainteresowanie sprawami starożytnego Egiptu (popychając znacznie do przodu naszą wiedzę o starożytności). Odkrycie to naukowcom stworzyło znakomitą okazję do badań, a różnej maści pismakom dało pretekst do wypisywania rozmaitych bredni na temat „klątwy faraona", która skazywała wszystkich obecnych przy otwarciu grobowca na nieuchronną śmierć (dywagacje i spekulacje rozpętały się po śmierci lorda Canarvona, który zmarł w kwietniu roku 1922). Klątwa faktycznie się spełniła, bo wszyscy odkrywcy (a także ich dzieci) zeszli z tego świata – tyle, że większość z nich po przeżyciu grubo ponad 60 lat, a niektórzy dociągnęli do 80.

Niemcy w Egipcie

Ale nie tylko faraon bruździ. Cameron dość szybko przekonuje się, że podczas poszukiwań zaginionej będzie musiał „piętać po deptach" agentom niemieckim. Nie całkiem od rzeczy będzie tu uwaga, iż wplątanie przez Spielberga własnego bohatera w spór z Niemcami było zabawne, ale ten sam chwyt powtarzany przez innych scenarzystów zaczyna się już robić niesmaczny. Trochę oryginalności, proszę!

Seryjna produkcja

Gra aż do bólu przypomina inne tytuły firmy Wanadoo (a raczej te, jakie rozmaite grupy developerskie produkują na zlecenie firmy matki). Pamiętacie może Draculę, Dracula 2 albo Necronomicon czy Messenger? No, to już wiecie, czego się spodziewać. Interfejs ten sam, te same wady i zalety gry. No, bo i cóż można jeszcze zmienić, jak się ma do dyspozycji wciąż ten sam engine? W zasadzie nic.

Jedynym nowym pomysłem jest tu scenariusz, ten zaś jest - przyznaję - zarysowany dość ciekawie. No, może poza tymi Niemcami.

Grafika jest taka, jaką każdy może zobaczyć. A jako ciekawostkę przytoczę fakt, że wszystkie niemal gry firmy Wanadoo, poza jedną (Messenger), rozgrywały się w scenerii przypominającej wiktoriańską Anglię - bardzo rzetelnie przedstawioną, ale po obejrzeniu kolejnej gracz zaczynał powątpiewać, czy wynajmowani przez Wanadoo graficy potrafią zrobić cokolwiek innego. Ładne to, ale bez przesady. Jedną rzecz robią ci graficy bardzo dobrze – animacje. Wszystkie bez wyjątku wykonano ciekawie i z zacięciem godnym hollywoodzkiego operatora filmowego.

Oprawa dźwiękowa też jest zrobiona poprawnie i odgrywa w grze dość ważną rolę – tropiąc zło, nasz detektyw kilkakrotnie będzie musiał otwierać rozmaite stare skrytki i przejścia, a wtedy odpowiedni szczęk zapadki czy zgrzyt przesuwanej dźwigni, w porę złowiony uchem ma duże znaczenie. Muzyka jest, jak to mówią, niebanalna i nienachalna – dobrze ilustruje nastrój miejsc, do których trafia A.P.C. w poszukiwaniu Moiry (Szkot, jak się uprze, to piekło pokona, idąc za spódniczką).

Przekleństwo recenzenta

Dla porządku tylko dodam jeszcze, że jak we wszystkich grach Wanadoo, tak i w tej jest opcja wyświetlania napisów i gracz ma możliwość dokonywania zapisu gry w dowolnym momencie, choć dałbym sporo za dowiedzenie się, dlaczego gry Wanadoo zawsze mają ograniczoną ilość pól zapisu? Cóż, życie bez dręczących nas pytań byłoby szare jak portki więziennego klawisza i równie jak one nieciekawe.

5

INFO

Producent: Wanadoo **Dystrybutor:** Wanadoo **Wymagania:** P 166 MHZ (zalecany P200), 32 MB RAM, Windows 95/ 98/ME/2000/XP **Akcelerator:** tak, 4 MB **Internet:** www.wanadoo.com

+ niezła grafika + ciekawa ilustracja muzyczna + ładne animacje

– pewna statyczność akcji – zbyt liczne elementy rozgrywane „na czas" – spory poziom trudności zagadek

DEVASTATION

OPÓR RODZI REWOLUCJĘ

POLECAJĄ:

gry.wp.pl

HYPER

POLSKA WERSJA · POLSKA WERSJA · PL

18 KWIETNIA 2003

www.devastation.pl

Przyłącz się do Ruchu Oporu, przeciwko tyranii Korporacji Grathius

Niezwykle bogaty arsenał 30 broni, wspomoże Cię w walce z siłami Korporacji

Oszałamiające scenerie post-apokaliptycznych miast

Interactive

arush

digitalo

www.lem.com.pl

© 2003 ARUSH Entertainment, a part of World Entertainment Broadcasting Corporation | Groove Media Inc. Stworzone przez Digitalo Studios, Inc. z zastosowaniem silnika Unreal™. Wspólwydawcy ARUSH Entertainment i Groove Media. Silnik Unreal™ © 2003 Epic Games, Inc. MathEngine Karma™ © 2003 MathEngine PLC.

NIE!

ALE MOŻNA JĄ SZYBCIEJ ZAKOŃCZYĆ.

W NOWYM NUMERZE ACTION PLUS PEŁNA WERSJA GRY RED SHARK.

SIĄDŹ ZA STERAMI NOWOCZESNEGO HELIKOPTERA BOJOWEGO I ZAKOŃCZ II WOJNĘ ŚWIATOWĄ SZYBCIEJ NIŻ W HISTORII!!!

Ponadto w numerze:

- ☐ solucje i poradniki do: Unreal II, Iron Storm, Arx Fatalis, Divine Divinity, Europa Universalis: II Wojna Światowa.
- ☐ tipsy i cheaty do gier
- ☐ recenzje IGI2: Covert Strike, Unreal II, C&C: Generals, Big Mutha Truckers
- ☐ konkurs – do wygrania gry na PlayStation 2.

Ubranko na miarę!

GATUNEK: ARCADE

Eld

Kurak - to niby głupie zwierzę, a do tego złośliwe. Przekonał się o tym boleśnie Franek z serca Bieszczad.

KURKA WODNA 2
ZEMSTA PANA FRANKA

Franek miał zamiar spędzić ten dzień jak każdy inny. Ot, popracować ze dwie godzinki, a potem położyć się pod gruszą i słuchać własnego imiennika - Franka Sinatry. Jak to polski farmer po pracy. Nie dane mu było jednak zrelaksować się w tym czasie. Farmę nawiedziła najgorsza z plag - horda bezpańskich kuraków. Wiadomo, że celem tych strasznych stworzeń jest niszczenie wszystkiego, co znajdzie się w zasięgu ich dzioba i du... znaczy organu strzelającego jajkami. Ale Franek nie jest w ciemię bity i wie, jak sobie z tymi szkodnikami poradzić...

Łowy na kuraki

Kto grał w pierwszą odsłonę Kurki Wodnej, ten wie, o co biega. Ta gra to banalna strzelanka polegająca na tym, by naparzać do kur(-aków), które za wszelką cenę starają się załatwić bohatera za pomocą własnych pocisków, czyli jajek. W dodatku gra zrobiona jest w stylu starych strzelanek, a zatem na ekranie widzimy celowniczek i za jego pomocą zestrzeliwujemy latające stwory. Filozofii w tym żadnej nie ma, co najwyżej na początku musimy poznać zasady zdobywania i działania bonusów.

Z pistoletem na kuraki

Do wyboru są trzy rodzaje broni: pistolet, shotgun i karabin maszynowy. Pierwsza z giwer jest raczej mało skuteczna, no i powolna, ale nie musimy się tym martwić w przypadku amunicji. Shotgun zadziwia skutecznością i celnością na większy dystans (choć nie powinien...), ale załadowanie go trwa cenne ułamki sekund. Najlepszy jest tu karabin maszynowy. Szybkostrzelny i skuteczny, mimo to ma poważną wadę - amunicja szybko się kończy, a przecież trudno ją zdobyć. (Amunicję zdobywamy, zestrzeliwując kurczaki latające ze skrzynkami, w których jest dany rodzaj nabojów.) Oprócz tych zabawek możemy skorzystać z porozrzucanych po planszy materiałów wybuchowych, czyli bomb oraz dynamitu. Wystarczy trafić w lont, a po chwili wybuch przeniesie te wszystkie kur... kury - no co, nie można się zająknąć - do lepszego świata.

Kuraki to niezwykle wredne zwierzęta - robią sobie jaja z Franka - na potęgę.

Pół biedy, gdyby poprzestały na rzucaniu jajkami, ale te obłudne pierzaste stworzenia robią wszystko, by wyprowadzić naszego farmera z równowagi. Latają jak opętane i kręcą ewolucje niczym myśliwiec, przez co trudno w nie wycelować; chowają się za drzewa, to znowu pokazują Frankowi środkowy pazur lub kuper.

Generalnie w grze dzieje się dużo więcej niż w części poprzedniej, kuraki lepiej się zachowują i są o wiele bardziej ruchliwe, sama akcja zaś bardziej dynamiczna. Oczywiście zdarzają się także osobniki zajmujące się czytaniem gazet czy opalaniem na słonku, do których prażymy jak do... kaczek. Jednak są to dość nieliczne wyjątki. Aby utrudnić grę, autorzy umieścili tu sporą liczbę innych latadeł, za trafienie których otrzymujemy ujemne punkty. Cóż, nie wszystko, co lata - to kurczak.

Ładne Bieszczady

Jak napisano na pudełku, gospodarstwo Franka znajduje się w Bieszczadach. **Jeśli tak, to jest tam oczywiście ślicznie, a gospodarstwo spełnia pewnie wszelkie wymogi Unii Europejskiej. Jest kolorowo,** wręcz bajkowo. Na planszach widać dużo szczegółów, postacie kuraków są zabawne, a ich animacje wykonane wręcz doskonale. Plansze są również „interaktywne", można na nich sporo zdemolować, za co oczywiście też otrzymujemy punkty. Za pewną wadę gry uznać z kolei należy dźwięki oraz muzykę. Owszem, jest kilka fajnych okrzyków kuraków, gdy je trafimy lub gdy pękają jak balony z bardzo ładnym odgłosem, lecz jest ich tu zdecydowanie za mało. A muzyka - ech, to kwestia gustu. Mi ona nie leży.

Za krótko

Kurka Wodna 2 ma tak naprawdę jeden wielki mankament. Mianowicie ten, że jest ZA KRÓTKA. Wszystkich plansz jest ledwie sześć, co starcza na jakieś pół godziny gry. Niech będzie, że godzinę. Z drugiej strony - jest tania jak barszcz. Można zatem ją potraktować jako sposób na relaks w pracy lub pomiędzy graniem w duże poważne gry a odpoczynkiem. Jeśli tak właśnie podejdziesz do tej gry, dopisz co najmniej punkcik do oceny.

CDA

6+

INFO

Producent: Zuxxez Entertainment ■ Dystrybutor: Topware ■ Wymagania: PII 400, WIN 95/98/2000/XP, CD x8, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: 8 MB ■ Internet: www.kurkawodna.pl

■cena ■świetna grafika ■miła nawalanka

■stosunkowo szybko się nudzi ■muzyka i dźwięk ■za krótkie

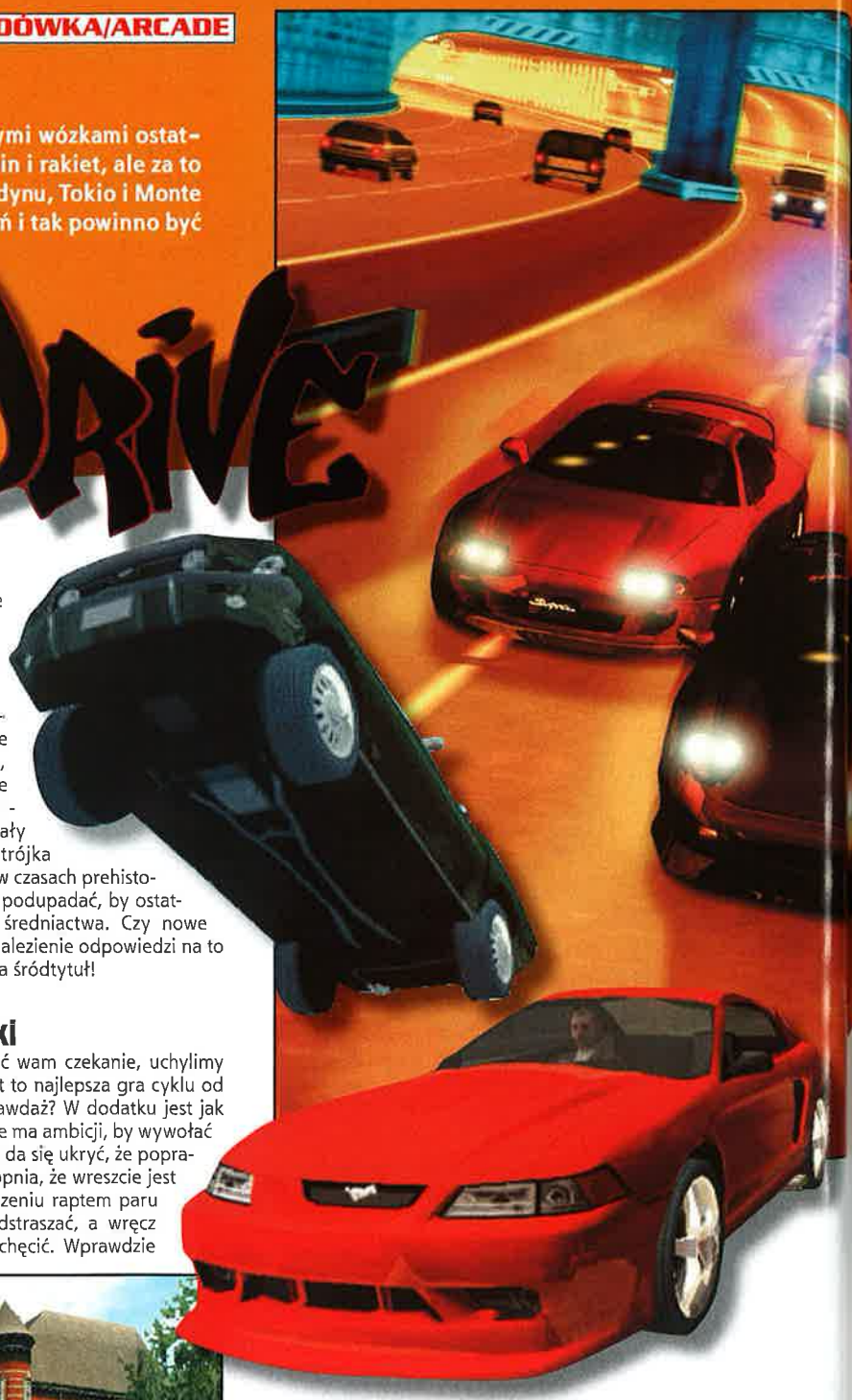
CD-ACTION 01/2003

GATUNEK: SAMOCHODÓWKA/ARCADE

Allor

Arcade'owa samochodówka z co bardziej wypasionymi wózkami ostatnich trzydziestu lat? Brzmi nieźle! Wprawdzie bez min i rakiet, ale za to można się tutaj ścigać na ulicach San Francisco, Londynu, Tokio i Monte Carlo. I to w normalnym ruchu ulicznym, więc wrażeń i tak powinno być aż nadto.

Test Drive



Ale to tylko jedna strona medalu. Nie można bowiem zapomnieć, że gra, mimo iż nie ma żadnego numerka (aczkolwiek czasami można zobaczyć podtytuł Overdrive, pod jakim występuje na konsolach), jest kolejną grą z cyklu Jazd Testowych. Nawet nie licząc skoków w bok, w rodzaju off-roadów, siódmą z kolei. I co tu dużo kryć, o ile pierwsze trzy były - jak na tamte czasy - wręcz niesamowite (dwie pierwsze ukazały się pod koniec ery ośmiobitowców; trójka wprawdzie była już tylko na PC, ale i tak w czasach prehistorycznych), od części czwartej cykl zaczął podupadać, by ostatnimi czasy stać się wręcz synonimem średniactwa. Czy nowe nazewnictwo oznacza nową jakość? Za znalezienie odpowiedzi na to pytanie zabierzemy się już po przerwie na śródtytuł!

Najlepsza od czasów trójki

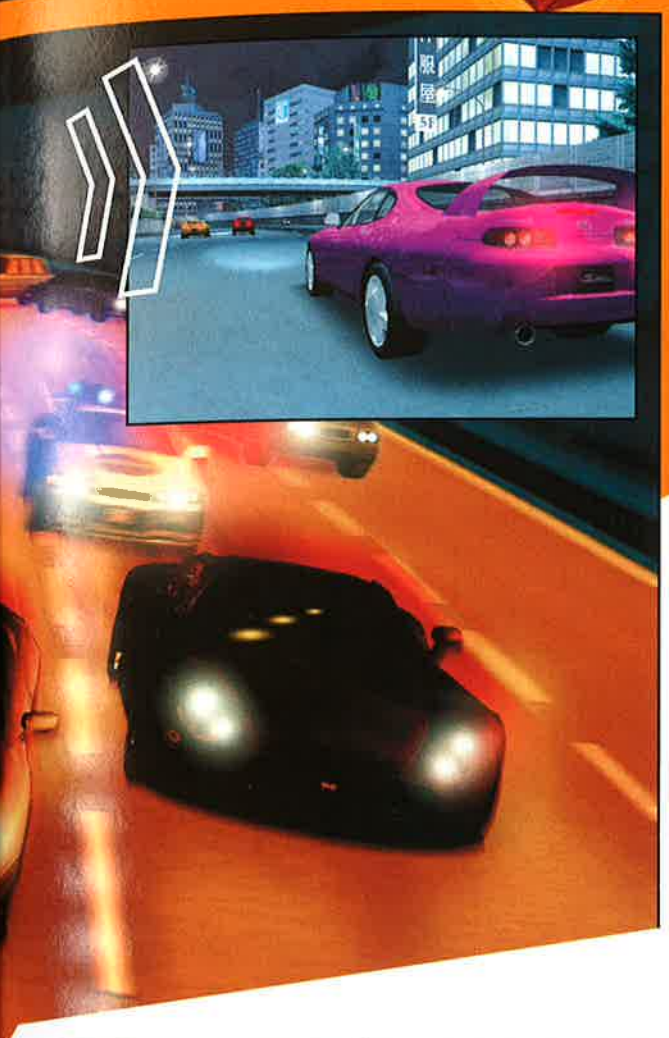
Witajcie po przerwie! Aby nieco osłodzić wam czekanie, uchylimy rąbka tajemnicy. Co powiecie na to: „jest to najlepsza gra cyklu od czasów trójki". Brzmi zachęcająco, nieprawdaż? W dodatku jest jak najbardziej prawdziwe. Gra wprawdzie nie ma ambicji, by wywołać rewolucję, ale jeśli chodzi o ewolucję, nie da się ukryć, że poprawiono tutaj niemal wszystko. Do tego stopnia, że wreszcie jest to gra, której nie ma się dosyć po obejrzeniu raptem paru obrazków. Grafika przestała wreszcie odstraszać, a wręcz może ich do sięgnięcia po ten tytuł zachęcić. Wprawdzie idealnie by było, gdyby zachęcona tym osoba przez ostatni rok, może dwa, nie widziała żadnej innej samochodówki (inaczej efekt może być nieco gorszy), ale to tylko szczegół - w końcu gra nie musi od razu rzucać na kolana, by zaliczyć ją do kategorii „zachęcającej", prawda?

W końcu w arcade'owych samochodówkach grafika wcale nie jest najważniejsza!

Test Drive, choć w porównaniu do poprzednich części cyklu jest bardzo znaczącym krokiem naprzód, ciągle jeszcze pozostaje w tyle za liderami.

Karty na stół

No dobrze, to była już ostatnia próba wykrzesania entuzjazmu - bo grafika w tego typu grach mimo wszystko jest istotna, i to bardzo. Naprawdę chciałem podejść do TD optymistycznie, ale na dłuższą metę jest to po prostu niemożliwe. Mimo usilnych starań podjętych przez jej twórców i wszystkich tych (wcale niemałych!) ulepszeń poczynionych od wydania szóstki gra nadal nie ma najmniejszych szans na to, by powalczyć z najlepszymi. Ciągle jeszcze nie odpędzimy się od wrażenia, że jest to tylko ubogi krewny na przykład Need for Speeda - nawet jeśli myślimy nie o Porsche, a Hot Pursuit 2. Tym niemniej - by nie było niejasności - jest to także pierwsza od czasu trójki gra z serii, w którą można trochę pograć nie tylko dlatego, że



jest to niezbędne do napisania recenzji. Nie za długo - to fakt, ale to i tak wielki skok naprzód.

D. Black i jego szczęście

W grze do wyboru mamy kilka trybów jazdy, jednak zamiast rozdrabniać się w pojedynczych wyścigach, lepiej od razu rozpocząć karierę zwaną tutaj Underground. Jak to mawiają „im szybciej, tym prędzej" - tylko w tym trybie bowiem odkryjemy dodatkowe wozy, trasy czy lokacje, bez których lepiej się do gry nie zabierać. Na początku bowiem wybór choćby w takim Quick Race'ie mamy i tak strasznie ograniczony, a po co się dodatkowo zniechęcać do gry.

Co oferuje półświatek? Dla naszej postaci, czyli Dennis Blacka, w zasadzie wszystko - bo jak się dowiadujemy ze wstępu, ostatnio za dobrze mu się nie powodzi i - mimo że jest (ponoć) dobrym kierowcą - po ulicach San Fransisco przemieszcza się tramwajami. Udaje mu się jednak zwrócić na siebie uwagę tajemniczego pana Donalda C., który wciąga go w świat wyścigów ulicznych Test Drive. W rolę Dennisa wcielamy się w momencie, gdy musi przejść „egzamin wstępny", czyli przejechać w odpowiednim czasie trasę wyznaczoną ulicami Frisco - tym razem jeszcze bez przeciwników, choć już z ruchem ulicznym.

Testy uliczne

Trasy - bo tyczy się to nie tylko tej testowej - wyznaczono tutaj w bardzo ciekawy sposób. Nie mają one bowiem stałych barierek, a jedynie holograficzne strzałki sugerujące, w jaką stronę należy jechać. Jednak, jak na hologramy przystało, można przez nie bez problemu przejechać! Nie znaczy to jednak, że swobodnie pojeździmy po całym mieście: na każdej trasie bowiem rozmieszczono punkty kontrolne, a za dotarcie do nich zyskujemy dodatkowy czas. Jest to wprawdzie sensowne rozwiązanie w przypadku jazdy testowej, ale już w przypadku wyścigów czasami niebywale wręcz irytujące. Bo nie dość, że musimy zająć miejsce w pierwszej trójce, to jeszcze ten czas... W wyścigach nastawionych na akcję jest to

Takie sobie wyścigi arcade!

New VGA Empire !

- Najbardziej wydajny i technologicznie zaawansowany układ przetwarzania wizualnego ATI RADEON 9700 Pro
- Pierwszy z pełną obsługą DirectX® 9.0 oraz zgodny z OpenGL®
- Wspiera nowy standard AGP 8X
- 256-bitowa szyna pamięci usuwa ograniczenia sprzętowe wydajności i dostarcza użytkownikowi szybszą grafikę 3D
- Pierwsza w branży architektura 8-pixelowego potoku
- 128 MB pamięci DDR dla najnowszych gier 3D
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 6 gier
- Nowa technologia SMARTSHADER 2.0 pozwala użytkownikom zobaczyć skomplikowane efekty o jakości filmowej w aplikacjach i grach 3D następnych generacji.
- Technologia SMOOTHVISION 2.0 polepsza jakości obrazu poprzez usunięcie ząbkowanych krawędzi obiektów i zapewnieniu dokładnych tekstur, bez uszczerbku na wydajności
- Unikalna jednostka VIDEOSHADER™ używa programowalnych jednostek cieniujących pixele do przyspieszenia obróbki obrazu video i dostarcza lepiej wyglądające obrazy

MAYA II R9500 RADEON 9500

- Oparta na układzie ATI RADEON 9500
- Pełna obsługa DirectX® 9.0 oraz zgodność z OpenGL®
- Wspiera nowy standard AGP 8X
- 128-bitowy interfejs 64 MB pamięci DDR
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 4 gry

MAYA R9000 PRO RADEON 9000 Pro

- Oparta na układzie ATI RADEON 9000 Pro
- Obsługa DirectX® 8.1 oraz zgodność z OpenGL®
- 128-bitowy interfejs 64 MB pamięci DDR
- Wyposażona w wyjścia TV-out i DVI oraz bogaty pakiet oprogramowania: Power DVD XP 4.0, V-Tuner, Hydravision, 2 gry

JTT COMPUTER

JTT Computer SA
tel. 071-3475800
fax 071-3475805
www.jtt.pl

ELKO Tech POLAND A member of the ELKO Group

ELKOTech Sp. z o.o.
tel. 071-7845280
fax 071-7845281
www.elkotech.pl

GIGABYTE TECHNOLOGY
Upgrade Your Life™
www.gigabyte.com.tw

Reklama JTT (v.e.l.) Gigabyte 107x297 netto CD Action 03/2003 spad (4 mm) prawa strona 20.11.02 IMAGE Agencja Reklamy Piotr Brzóska 071-3190323, 0601-716542, brzoska@friends.id.pl

niby rozwiązanie bardzo popularne, tym niemniej tutaj - ze względu na ruch uliczny i związane z tym dość częste zderzenia - nieco zbyt często miało się tego serdecznie dość. Zwłaszcza w połączeniu z AI, dzięki której można było jechać na pierwszym miejscu, a mimo to nie dojechać do mety.

Przeciwnicy...

Właśnie, właśnie - jedna z najbardziej irytujących rzeczy w całej grze. Na początek wozy. Jakby to powiedzieć... są po prostu magiczne. Nieważne, ile mają koni ani jaką masę - jeśli tylko trzeba, będzie akurat taka, by zostawić nas na starcie czy wypchnąć na zakręcie. I to niezależnie od tego, czym akurat jedziemy! Jedyna nasza szansa to nieco większa prędkość maksymalna. Co ciekawe, jakoś nie udało mi się zauważyć, by zależała ona specjalnie od wybranego wozu - i tak jest nieco tylko większa od tych rozwijanych przez przeciwników.

Wystarczy, by ich wyprzedzić - ale o zyskaniu jakiejś większej przewagi zapomnijcie. Czegoś takiego tutaj po prostu nie ma. Przeciwnicy zachowują się jak przyczepieni jakimiś niewidzialnymi linkami i najdalej po sekundzie od momentu popełnienia przez nas błędu są już przed nami. Wprawdzie parę razy coś się chyba w grze popsuło, bo jednak udało mi się ich nieco bardziej odstawić w korku, mimo to wtedy ich prędkość maksymalna magicznie rosła i na radarze aż nadto wyraźnie było widać, jak ponownie się zbliżają.

Na szczęście działa to także w drugą stronę - i gdy to nas zakorkuje w tłoku, dziwnym trafem, i już po paru sekundach, udaje się nam dogonić peleton. Mimo że ten minął nas w pełnym galopie i nie powinniśmy mieć najmniejszych szans, by w tak krótkim czasie choćby zobaczyć ich czerwone światła. Cóż, jest to może interesujące rozwiązanie, ale jakoś do gustu mi nie przypadło. W końcu co to za przyjemność wygrywać, gdy ma się świadomość, że doszło do tego jedynie dzięki tajemniczemu puszczeniu pary z przeciwników?

Choć i tak gorsza jest świadomość, że niezależnie od tego, jak dobrze nam idzie, przeciwnicy i tak są tuż za nami, a najmniejszy błąd spowoduje, że tak długo utrzymywane pierwsze miejsce stanie się jedynie smutnym wspomnieniem. I że niezależnie od tego, jak nam wychodzi sama jazda (chyba że uda się przejechać trasę bezbłędnie, bo wtedy szczyt podium mamy zapewniony albo zabraknie nam czasu, co niezależnie od miejsca oznacza dyskwalifikację), mamy równie spore szanse na zajęcie dobrego miejsca - przeciwnicy i tak przecież poczekają.

...i ich AI

Warto także napisać parę słów o zachowaniu się przeciwników na drodze - bo dziwne silniki w wozach to tylko jedna z dwóch niezbyt miłych właściwości, jakimi dysponują. Drugą jest nieustępliwość, jaką okazują. Absolutna – nieważne, czym my jedziemy, a czym oni - i tak nie ma co marzyć o zepchnięciu ich z drogi. To jest po prostu niemożliwe! Dałoby się to jeszcze przeboleć (no bo niby propaguje uczciwą walkę), gdyby nie fakt, że gdy to my przez przypadek znajdziemy się na ich drodze, zostaniemy brutalnie z niej zepchnięci. Tak po prostu - święte krowy przejść muszą, i basta.

Dobrze chociaż, że w spotkaniach z innymi uczestnikami ruchu nie są tak bezwzględnie brutalni (a przy tym jeszcze oszukują) i całkiem często można zobaczyć, jak gdzieś się rozbijają - w dodatku na takich samych zasadach, co i my. Owszem, nie można zapomnieć, że gdy zostaną za bardzo w tyle, dostają skrzydeł, by nas dogonić, ale dobre i to.

Muzyka i dźwięki

Najpierw dźwięki - bo te są po prostu plastikowe. Jak można było sprawić, że odgłosy są tak absolutnie pozbawione życia, pozostanie chyba słodką tajemnicą twórców. I jeszcze nie można ich podgłośnić, przez co giną gdzieś w tle... Znaczy się - niby można, ale tylko wraz z resztą odgłosów, więc jeśli wśród nich silnik ginął, tak ginąć nadal będzie. Nie lepiej jest z efektami towarzyszącymi nieuniknionym w grze stłuczkom. Brzmią one... oryginalnie. Albo prawie jak oryginalnie, bo coś takiego już gdzieś słyszałem - niemal identyczne były w Big Scale Racing. Tyle tylko, że tam mieliśmy do czynienia z modelami i o ile w przypadku tamtych odgłosy te były jak najbardziej na miejscu, o tyle w przypadku Test Drive'a są jak najbardziej nie na miejscu.

Co innego muza - o ile, rzecz jasna, ktoś lubi Moby'ego, Ja Rule czy DMX. Na soundtracku do gry w sumie znalazły się utwory dziesięciu niezłych wykonawców i choć zdaję sobie sprawę, że nie każdemu muszą się one podobać, to jako tło muzyczne zmagań sprawują się bardzo dobrze.

W sieci?

W sieci, powiadacie... Jakby to napisać - gra jest PC-tową konwersją z konsol, a że w większości przypadków pojedynki z żywymi ograniczają się tu do split-screenu, tak i tutaj o grze w sieci nie ma nawet co marzyć. Bo jest tylko ów split-screen, a i to jedynie wtedy, gdy go już odkryjemy.

I po testach...

Teoretycznie gra powinna przykuwać uwagę. Ruch uliczny, policja, szybkie wozy, zróżnicowane trasy (spotkamy się tu zarówno z tymi zamkniętymi, które pokonuje się kilka razy, jak i otwartymi, a nawet wyścigami drag-race). W praktyce jednak okazuje się, że nawet pościgi policyjne, gdy już je odkryjemy... wszystko okazuje się tu lekko nijakie. I to mimo że wozy - gdy się czyta ich nazwy - są po prostu niesamowite.

Nawet gdy ktoś nie nastawia się do tej gry jak do symulatora (bo w żadnym razie ta symulatorem nie jest, a fizyka jazdy została tu uproszczona do minimum), nawet gdy oczekuje się jedynie rozrywki lekkiej, łatwej i przyjemnej, jakoś trudno odejść od niej w pełni zadowolonym. Są po prostu gry dużo lepsze. Odległość pomiędzy czołówką i TD jest w dodatku na tyle znacząca, że z czystym sumieniem można polecić TD raczej tylko fanatykom cyklu.

6

INFO

Producent: Pitbull Sindicate Limited ■ **Dystrybutor:** Infogrames/Atari
■ **Wymagania:** PIII 500 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP
■ **Akcelerator:** tak, 32 MB ■ **Internet:** www.tdgame.com

- najlepszy TD od czasów „trójki" ■ niezła muzyka
- plastykowy dźwięk ■ dziwni przeciwnicy ■ brak gry sieciowej ■ ubogi krewny Need4Speeda...

Takie sobie wyścigi arcade!

Tom Clancy's

RAINBOW SIX 3

RAVEN SHIELD

PL
PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA

19:45

ŻADNEGO KOMPROMISU

KONIEC TERRORU

POPROWADŹ ZESPÓŁ RAINBOW

>ZWALCZAJ TERRORYSTÓW WYKORZYSTUJĄC 57 NAJNOWOCZEŚNIEJSZYCH RODZAJÓW UZBROJENIA

>ZMIERZ SIĘ Z 16 GRACZAMI W PEŁNYM AKCJI TRYBIE MULTIPLAYER

>NIESPOTYKANY REALIZM GRAFIKI OPARTY NA NAJNOWSZEJ TECHNOLOGII UNREAL™

ORYGINALNA I NAJLEPSZA GRA STAŁA SIĘ NIEDOŚCIGNIONA.

Zamów już dziś w sklepie
www.mig.pl

PLAY it
www.play-it.pl

Red Storm

Play It On
ubi.com

Ubi Soft

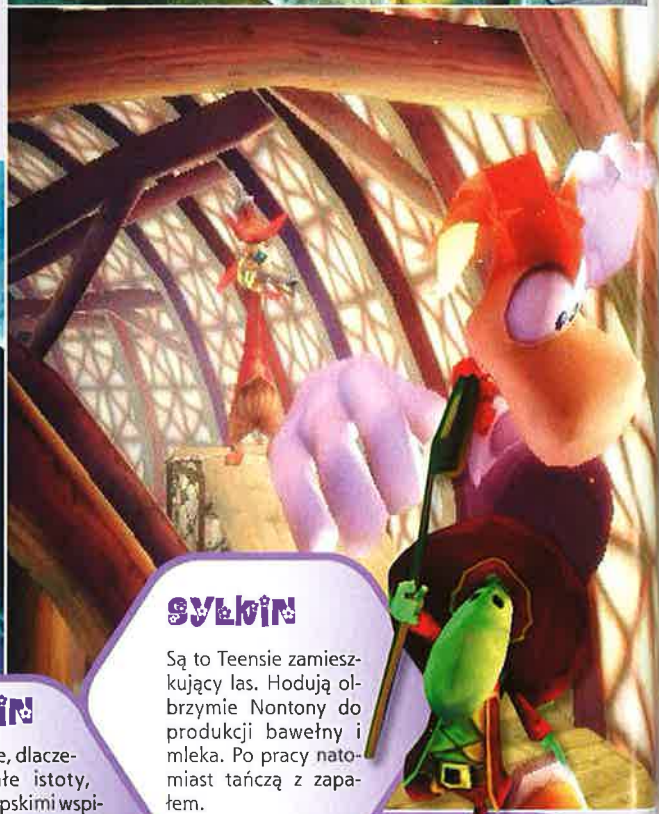
2002 Red Storm Entertainment, Inc. Red Storm and Red Storm Entertainment are trademarks of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six is a trademark of Red Storm Entertainment, Inc. Rainbow Six: Raven Shield is a trademark under registration by Ubi Soft Entertainment, Inc. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubi Soft Entertainment company. All Rights Reserved.

GATUNEK: PLATFORMÓWKA

RAYMAN 3
HOODLUM HAVOC

Eld

Blondwłosy stworek z wielkim nochalem to jeden z najstarszych i najbardziej popularnych bohaterów platformówek. I chyba pechowych - oto właśnie po raz kolejny zło zawitało do jego krainy.



SYLKIN

Są to Teensie zamieszkujący las. Hodują olbrzymie Nontony do produkcji bawełny i mleka. Po pracy natomiast tańczą z zapałem.

TUFKIN

Nikt nie wie, dlaczego te małe istoty, które są kiepskimi wspinaczami, upodobały sobie życie w górach. W wolnych od jodłowania chwilach zajmują się budowaniem tras zjazdowych.

PRZYJACIELE

GRISKIN

Te mistyczne stwory nie zawsze były duchami. Pewnego razu Wielki Duch Palmito zamienił je w duchy właśnie i uwięził w wielkiej wieży. Od tego czasu żyją tam i cały czas śpiewają.

NOOKIN

Przed inwazją Hoodlumów żyły one w błogim spokoju i kopały ziemię niedaleko wulkanów. Niestety ten obszar wręcz idealnie nadawał się na miejsce dla fabryk Hoodlumów - i po pewnym czasie życie Noonkinów uległo diametralnej zmianie.

MURFY

Latający twardziel, który wytrwale pomaga bohaterowi w wypełnieniu misji. Dzięki szybkości może się wślizgnąć do obozu Hoodlumów i następnie wskazać Raymanowi najlepszą drogę. Nigdy nie traci też czasu na zbędne gadanie.

GRAND MINIMUS

Przywódcy rodu Teenesie, znani jeszcze z poprzednich części gry. Ciągle nie mogą dojść do porozumienia, który z nich jest tym jednym, jedynym królem.

Mój pierwszy raz - z Raymanem? Było to chyba jeszcze za czasów 486 - jeśli mnie pamięć nie zawodzi, a może ciut później. Pamiętam tylko, jak blaszak krztusił się orgią kolorów. Bajecznie kolorowa platformówka z zabójczą grafiką robiła niesamowite wrażenie. Z czasem Rayman został przeniesiony w 3D, ale założenia i wykonanie gry pozostały bez zmian. Może z wyjątkiem zastępu minigierek dla najmłodszych oraz „wyścigowego" Rayman M, który to zresztą całkowicie minął się z moimi gustami. Rayman 3 jednak to powrót do korzeni - i platformówka w najlepszym tego słowa znaczeniu.

Był sobie Lum

Dni, i lata, mijały leniwie w krainie zamieszkanej przez Raymana i jego przyjaciół. Zło - wydawać by się mogło - zostało pokonane raz na zawsze... Tymczasem, pewnego dnia, jeden z czerwonych Lumów samoistnie przeformował się w czarnego Luma. Nazywał się on Andre - i pragnął zawładnąć całym światem. Później Andre przemienił kolejnego Luma w czarnego Luma. I tak, z czasem jego armia zaczęła rosnąć i rosnąć... Powstrzymać ich jest w stanie tylko jedna postać - RAYMAN! Sytuacja dodatkowo się komplikuje, gdy kochany, acz głupi, przyjaciel Raymana - Globox, połyka Andre. Teraz na Raymanie spoczywa obowiązek chronienia przyjaciela. Złe Lumki zrobią wszystko, by uwolnić szefa.

Po kiepskim Rayman M nasz blond bohater powrócił do formy. Hoodlum Havoc to wspaniała platformówka.

Nowy silniejszy Rayman

Jak już pisałem, same założenia rozgrywki raczej się nie zmieniły. Nasz bohater tradycyjnie wędruje przez bajecznie kolorowe, a zarazem niebezpieczne krainy, w których na każdym kroku czyhają nań żołnierze z armii Hoodlumów, czyli mroczne Lumki. Ponownie - wiele tu elementów zręcznościowych, skakania nad przepaściami, fruwania i oczywiście walki. Nasz Rayman z wiekiem staje się coraz bardziej bitnym stworzeniem. Przybyło mu kilka nowych umiejętności i dziś z rozrzewnieniem wspominam, że w pierwszej części nasz heros mógł co najwyżej zdzielić kogoś pięścią. No właśnie...

Globox

Gapowaty przyjaciel Raymana. Staje się on częścią opowieści, gdy przypadkiem połyka Andre - wodza Złych Lumków. Tym samym Andre staje się jego więźniem, zaś Hoodlumy starają się go uwolnić. Wszystko to dałoby się znieść, gdyby nie fakt, że Globox musi teraz pić, i to w dużych ilościach, sok śliwkowy – tak by Andre nie wybuchł w jego żołądku.

Pięścią go!

Nowy Rayman między innymi dysponuje umiejętnościami takimi jak Heavy Metal Fist, czyli potężnym ciosem rozwalającym barykady Hoodlumów lub podczas walki nokautującym przeciwników. Kolejną nową zabawką Raymana jest LockJaw - i jest to coś w rodzaju łańcuchów zakończonych szczękami, dzięki którym bohater może się wspinać, a także łapać w walce Hoodlumów.

Pamiętacie, do czego zwykł używać własnych włosów nasz blondynek? Oczywiście również do latania, choć jego czupryna była zbyt słaba, by zanieść go tam - dokąd zapragnął. Być może dlatego pojawił się Throttle Copter, czyli śmigiełko gotowe zanieść Raymana niemal wszędzie. Blondas dysponuje jeszcze innymi mocami, jak np. Vortex lub Shock Rocket. Pomocą służy mu także latający stwór o imieniu Murfy. Wbrew moim początkowym obawom - ów latający stwór nie tylko wymądrza się na temat tego, co w danym momencie powinniśmy zrobić, ale też - choć sporadycznie - bierze czynny udział w walce.

Jam ci jest Hoodlum

Nie dziwi ilość nowej broni, jeśli pod uwagę weźmiemy liczba przeciwników i ich możliwości. Armia Hoodlumów jest doskonale przygotowana do walki z Raymanem. Wydaje mi się, że w żadnej platformówce nie mieliśmy do czynienia z tak zaciekle walczącymi potworkami. Po pierwsze - Hoodlumy współpracują ze sobą, co oznacza, że atakują sprawnie również grupkami. Po drugie - występują w kilkunastu odmianach, bo tak naprawdę Lumki przebrano i wytrenowano w grze na różne sposoby. Raz jest to np. Hoodblaster - snajper strzelający z daleka z niebywałą celnością. Innym razem Hoodboom, który wysadza za pomocą bomb wszystko, co popadnie. Ciekawostką jest to, że chociaż w grze występują bossowie, mimo to nie napotykamy ich - tak jak zawsze w grach - na końcu poziomu. Spotkanie z taką postacią może tu nastąpić w dowolnym momencie - i to jest plus dla Hoodlum Havoca.

Ośmiornica poszukiwana

Nic zatem dziwnego, że blondas powinien się wykazać, i tak jest, podzielną uwagą – tak, że sam chwilami się zastanawiam, czy nadal jest to zręcznościówka dla małoletnich graczy, czy też gra skierowana do ośmiornic (bo tylko gracz obdarzony taką ilością kończyn jest w stanie bez problemu kontrolować Raymana). Trochę tu oczywiście żartuję, ale niekiedy Hoodlum Havoc jest faktycznie trudny. Zaciekłość i umiejętności wrogów to jedno, ale sterowanie - drugie. Powiadam wam - NIE RUSZAJCIE tej gry bez pada lub chociażby „dżordża"! Oczywiście da się także grać na klawiaturze - tyle tylko, że nagminnie dochodzi do sytuacji, kiedy w sposób jak najbardziej zsynchronizowany należy nacisnąć... siedem czy osiem klawiszy. Może już jestem za stary, ale dla mnie tego rodzaju sztuczki akrobatyczne okazywały

się ponadludzkim wysiłkiem. Z drugiej strony - rozumiem, że przeróżne combosy wymagają od gracza gimnastykowania się. Poza tym każdy porządny gracz w dzisiejszych czasach dysponuje padem. Chyba tylko takie zgredy jak ja nadal preferują używanie „klawikordu".

Śmiech to zdrowie

Tradycyjnie już Rayman emanuje humorem, chociaż sama gra wydaje się dużo bardziej mroczna niż jej poprzednie części. Duża w tym zasługa jego towarzyszy oraz mieszkańców poszczególnych krain. Globox jak zwykle jest tym samym ciapowatym olbrzymem, który co i rusz paple bez sensu. Skory do żartów jest również Murfy, a i mieszkańcy poszczególnych krain, czyli milusińskie Teensie - są zabawne.

Krainy

Skoro już o mieszkańcach krain mowa, to napiszę też o nich samych - krain w grze jest dziesięć. W tym przypadku autorzy się postarali i Rayman zwiedza naprawdę urozmaicone lokacje. Jest tu i tajemniczy las z wielkimi grzybami, wnętrza fabryki, w której Hoodlumy produkują sok śliwkowy, tajemnicza kraina upiorów... Rayman dociera nawet w góry pełne niebezpiecznych jaskiń i do świątyni Grand Minimus, poza tym podróżuje morzami i przez niebezpieczne bagna.

Kolorman

No tak, grafika Hoodlum Havoca powala – ale czemu się tu dziwić. Gra powstała z myślą o konsolach najnowszej generacji (a wersja na blaszaka została stworzona niejako „przy okazji"). Świat jest tu tak duży, kolorowy i pełny detali. Postacie przygotowano z dużą starannością i nie sposób nie zachwycić się groźnie wyglądającymi Hoodlumami. Hoodblasterzy przypominają z kolei jakichś rewolwerowców ze spaghetti westernów. Imponuje także gra świateł, jak chociażby oświetlenie wieży zamieszkanej przez duchy. Wszystko w jej wnętrzach iluminuje tajemniczo. Animacje bohaterów są jak najbardziej realistyczne, o ile można użyć takiego określenia w odniesieniu do postaci czysto bajkowych. ;)

Wrogowie

Dark Lum

Małe skrzydlate stwory, które są tak samo złe jak ich władca – ten jest teraz uwięziony w brzuchu Globoxa. Małe stworzenia - nie spoczną dopóki nie uwolnią własnego pana i zło nie zapanuje w krainie Raymana.

Grim

Wykorzystują niewielki wzrost, by niezauważenie podkładać bomby.

Hoodstormer

Latające potwory specjalnie wyćwiczone w taki sposób, by stać się lotnikami i wojownikami.

Hoodboom

Trudno powiedzieć, czyimi są poddanymi: Dark Lum Lorda czy bomb, które z uwielbieniem detonują. Ich marzenie to stworzenie największego wybuchu w historii - i dążą do tego z uporem maniaka.

Hoodoo

Legendy mówią o potajemnych spotkaniach tych stworów, są one podobne do sabatu czarownic. Hoodoo to znakomici uzdrowiciele, co przydaje się w walce.

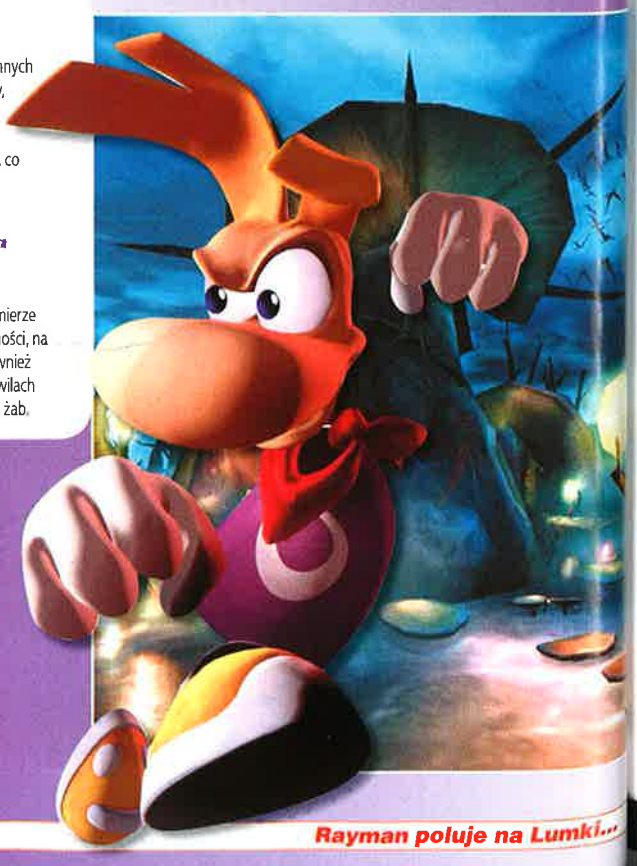
Hoodblaster

Najbardziej fanatyczni żołnierze po stronie zła. Znani z celności, na ich korzyść przemawia również liczebność. W wolnych chwilach zajmują się strzelaniem do żab.

Oprawa dźwiękowa kontynuuje dobre tradycje serii i stoi na najwyższym poziomie. Bardzo dobrze dobrano również osoby podkładające głosy.

Pokonaj Hoodlumy!

Nie ma co się dłużej rozpisywać. Kto grał w Raymana - tan wie, o co chodzi, a Hoodlum Havoc jest grą zdecydowanie najlepszą w serii. Nowa odsłona tego tytułu to po prostu jeszcze więcej akcji, skakania, uderzania, latania - co w połączeniu z trudnymi przeciwnikami decyduje o jej wysokiej grywalności. Dla fanów platformówek - pozycja obowiązkowa. Tylko nie zapomnijcie o padzie!



9

Producent: UbiSoft ■ **Dystrybutor:** LEM ■ **Wymagania:** PII 450, 64 MB RAM, WIN 98 SE/XP/2000/ME, 4xCD ■ **Akcelerator:** tak, 16 MB ■ **Internet:** www.rayman3.com

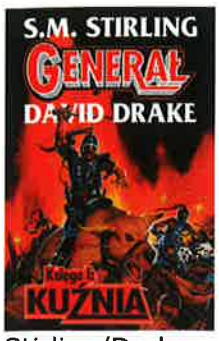
- ■ kapitalne grafika i muzyka ■ sporo humoru ■ nowe bronie i przedmioty Raymana
- ■ spróbujcie zagrać na klawikordzie ■ czy to na pewno nadal gra dla dzieci?

INFO

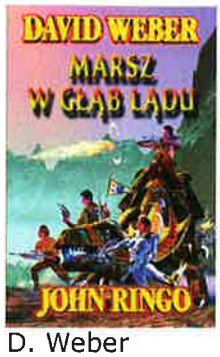
Rayman poluje na Lumki...

Dobre książki

SF FANTASY

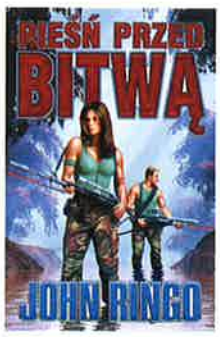


Stirling/Drake
Generał:Kuźnia

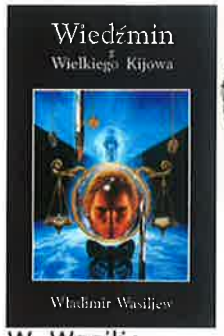


D. Weber
Marsz w głąb lądu

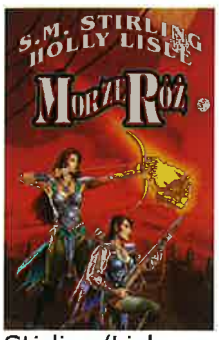
D. Weber
Marsz ku morzu



J. Ringo
Pieśń przed bitwą

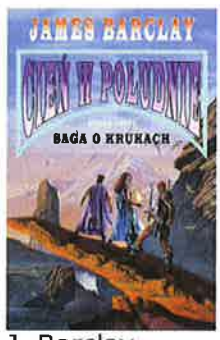


W. Wasiljew
Wiedźmin
z Wielkiego Kijowa

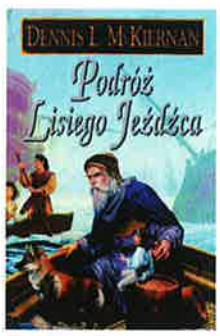


Stirling/Lisle
Morze Róż

J. Barclay
Złodziej świtu



J. Barclay
Cień w południe



D. McKiernan
Podróż Lisiego
Jeźdźca

C. Rowley
Bazil Złamany
Ogon

WWW.ISA.PL/SKLEP/

Dobre gry

RPG

D&D
Podręcznik Gracza

D&D - Przewodnik
Mistrza Podziemi

D&D
Księga Potworów

D&D - Żyjący Greyhawk
Przewodnik Geograficzny

D&D
Bezsłoneczna Cytadela

Kontakt:
e-mail:
sklepik@isa.pl
telefon:
0...22 846 27 59
sieć:
www.isa.pl

D&D
Kuźnia Gniewu

GATUNEK: RTS

Mac Abra

Postmodernizm. Długie, mądre, często i chętnie używane słowo. Nie będę tu przytaczał skomplikowanej definicji tego określenia. Wystarczy wiedzieć, że postmoderniści to ludzie, którzy tworzą dzieła nawiązujące do różnych epok, gatunków, stylów.

IMPOSSIBLE CREATURES

Engine lepszy od gry

Naturalnie sam fakt wymieszania rozmaitych konwencji nie wystarczy, by uzyskać coś godnego uwagi. Kucharza, który podałby śledzie w kuflu z budyniem waniliowym, dekorując to surowymi frytkami i polewając oliwą, a potem całość podpalając, nie nazwano by kulinarnym postmodernistą, a zwyczajnie obito po gębie (lub chociaż zmuszono do konsumpcji chorych płodów swej wyobraźni). No, bo żeby być postmodernistą, trzeba się nie tylko wykazać sporą wyobraźnią w „miksowaniu" i żonglerce konwencjami. Trzeba jeszcze umieć sprawić, by całość stała się harmonijna i w miarę strawna. Stąd postmodernistą był np. Akiro Kurosawa, gdy przenosił akcję szekspirowskiego „Makbeta" do średniowiecznej Japonii, wiążąc zawarte w sztuce treści z kodeksem bushido i poetyką japońskiej szkoły filmowej (patrz: Tron we krwi). I to się jakże pięknie skomponowało i w efekcie zaowocowało filmem wybitnym i niezwykłym.

Impossible Homeworld

Czy twórcom Impossible Creatures, skądinąd autorom genialnego Homeworlda, należy się „dumny" tytuł postmodernistów? Z całą pewnością tak. Oto bowiem dokonali oni sporej sztuki: stworzyli rewelacyjny - na pierwszy rzut oka - RTS, w którym... wszystko już było. Tak jest - IC z wielkim powodzeniem udaje coś dużo lepszego,

niż w istocie jest! Mimo tego IC jako całość prezentuje się imponująco, nowatorsko (naturalnie na pierwszy rzut oka) i do tego gra się weń naprawdę nieźle.

It's only rock'n'roll

Idea gry jest prosta jak wąż, który połknął fiolkę wiagry. Ot, RTS, w którym musimy pokonać jednego przeciwnika (tzn. jest ich kilku - tyle, że grzecznie czekają każdy na swoją kolej). Mamy tu klasyczne rozbudowywanie bazy, wydobywanie surowców (węgiel) i pozyskiwanie energii (elektrycznej) z otoczenia. Całość rozgrywki zamyka się w jednej kampanii. Do tego przyzwoity tutorial oraz opcja, dzięki której możemy się zmierzyć z 1-5 przeciwników na szeregu map. (Z możliwością ustalenia ilości surowców, dyplomacją i paru innymi standardowymi elementami rozgrywki.) Dochodzi jeszcze dość standardowy tryb multipayer. Jak widać - nic nadzwyczajnego, nic specjalnie odkrywczego.

...Może choć drzewo technologii jest tu mocno rozbudowane? A guzik. To nie drzewo, to co najwyżej anemiczna sadzonka. W żałośnie krótkim czasie osiągamy wszystko, co w grze jest dostępne. Już bowiem w pierwszej misji możemy zdobyć najwyższy - piąty, stopień rozwoju technologicznego (!), a w trzeciej-czwartej misji mamy już właściwie wszystkie możliwe do uzyskania struktury. Pozostają wprawdzie jeszcze upgragde'y co poniektórych z nich (i oddziałów)... ale nie ma ich za wiele.

Czyli co - porażka na całej linii? No, niekoniecznie. Diabeł bowiem tkwi w szczegółach. Ludzie z Relic wzięli kadłubek typowego RTS-a i zaczęli z nim postmodernistyczne harce. Z dość ciekawym efektem, trzeba przyznać... (Choć należało czekać aż trzy lata na zakończenie tych wygibasów. Sam anonsowałem tę grę, kiedy była już w dość mocno zaawansowanym stadium prac, w reportażu z E3 z... 2001. Nosiła wówczas roboczą nazwę Sigma.)

stein, Black & White, prasa codzienna, Tomb Raider. Jak widać - mieszanka iście wybuchowa. Wszystko to wtłoczono do jednej gry. Co więcej - jakoś to zadziałało, przegryzło się i ułożyło w harmonijną całość. Pamiętacie - postmodernizm...

Ale od początku, proszę...

Rok 1937, młody ale renomowany awanturnik i korespondent wojenny, marnujący najlepsze lata życia na szlajaniu się po najbardziej zapadłych kątach Afryki i odmrażaniu tyłka na lodowcach Antarktydy tudzież prowokowaniu piranii i jaguarów w dżunglii amazońskiej, otrzymuje informację od dawno zaginionego ojca. Ten okazał się znakomitym, choć kontrowersyjnym, naukowcem, który (jak się okazuje) w własnym laboratorium na Isla Variatas (hm - Wyspa Wariatów?) przeprowadzał dziwaczne eksperymenty i nie dbał o nic więcej. (Mimochodem zaznaczę, że nie był na tyle szalony, by robić to za własną kasę - papcio postarał się o sponsoring ze strony pewnego przemysłowca, który - jak się później okazało - też nie czynił tego z czystej miłości do nauki.)

Synek (Rex mu na imię) nie tylko nie zasugerował - po tak wielu latach rozłąki - „troskliwemu" tatusiowi, by poszedł na drzewo bananny prostować, ale rzucił wszystko w kąt i w te pędy pognał na ową wysepkę. I tylko po to, by stanąć - oko w ślepia - z efektami pracy ojczulka. I byłoby z nim bardzo, bardzo źle, gdyby nie latająca lokomotywa z piękną uczoną na pokładzie...

Possible Creatures

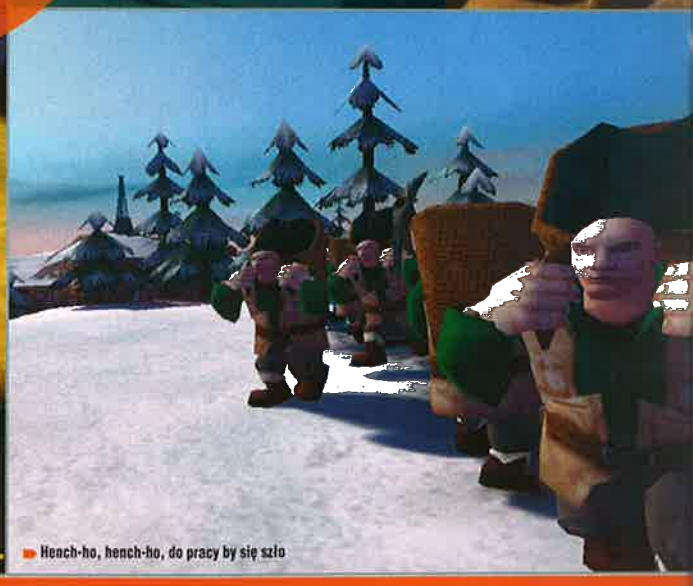
W naszym realnym świecie również istnieją stworzone przez człowieka zwierzęce hybrydy. Najpopularniejszą jest muł - czyli krzyżówka konia z osłem. W swoim czasie dość głośno było też o krzyżówce krowy i żubra, co miało dać w efekcie zwierzę odporne na warunki atmosferyczne i niewybredne jak żubr, a wydajne (mięso i mleko) jak krowa. Czytałem też o krzyżówkach (w ZOO) tygrysów i lwów. (Nie wiem po co - ale robiono je.) Jednak poza mułem są to już tylko zoologiczne ciekawostki. Poza tym wszystkie te hybrydy mają jedną wspólną cechę - są bezpłodne. Matkę naturę nie tak łatwo oszukać.

Sięgamy (po) DNA?

Pamiętacie Black & White? Pamiętacie! A co się tam ludziom najbardziej spodobało? Chowańce. Zwykłe krówki, niedźwiadki czy małpki, z którymi można było czynić - nomen omen - cuda. Ludziom z firmy Relic wrzawa wokół chowańców niewątpliwie dała sporo do myślenia - i postanowili wyko-

IC to tak naprawdę typowy RTS, który udaje, że jest czymś dużo lepszym i większym. Tym niemniej - gra na pewno wyrasta ponad RTS-ową przeciętność.

Bohatera prądem?!



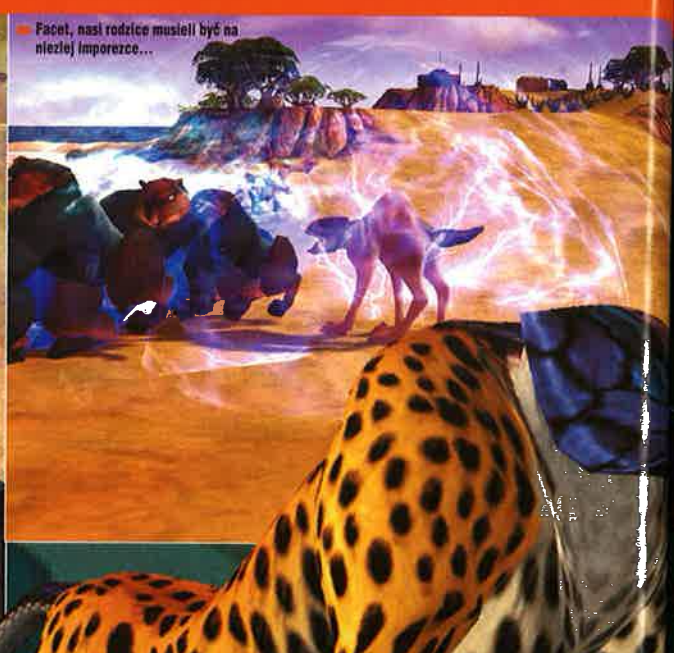
Hench-ho, hench-ho, do pracy by się szło

Koktajl Mołotowa

Na początek rzucę kilka słów kluczowych, a wy, meine Herren Czytelniken, spróbujcie zgadywać „skąd oni to wzięli". Latająca lokomotywa, genialny, ale i lekko szalony naukowiec, którego żądza realizacji eksperymentu wyleczyła z wszelkich skrupułów, wyspa doktora Moreau, młody poszukiwacz przygód, chowańce, klonowanie (tzn. mieszanie w genach), piękna kobieta (naukowiec) z zamiłowaniem do przygód. Odpowiadam: „Back to The Future 3", Herbert George Wells (może też być „Jurrasic Park" Crichtona), literatura przygodowa dla młodzieży (Indiana Jones też się kłania), Frankenrzystać w RTS-ie własnego autorstwa zwierzęta. Od mrówki po wieloryba. Bo kto powiedział, że armie to muszą być np. dywizje czołgów czy eskadry samolotów? Takie ogniste mrówki podbijają Amerykę i powodują autentyczną panikę, kpiąc sobie z wszelkich sposobów powstrzymania ich pochodu. A pszczoły-zabójcy? Są skuteczniejsze niż napalm. A karaluchy? Przetrwają nawet wojnę nuklearną, po której z ziemskich armii zostanie co najwyżej kupa rdzewiejących i butwiejących szczątków. (A któż to, i dlaczego, nazywa samoloty np. Sokół, Orzeł, a helikoptery - Kobra, Tygrys, zaś czołgi - Leopard, Pantera, Tygrys itd.? Czy to nie w hołdzie możliwościom bojowym zwierząt?) Zatem - czemu nie zwierzęce armie, ja się pytam?

Z drugiej strony - dywizja mrówek nie brzmi zbyt imponująco czy nawet groźnie (choć każdy, kto miał okazję zostać pogryzionym przez zaledwie pluton tych owadów, może mieć inne zdanie na ten temat). Grupa zwiadowcza do zadań specjalnych złożona z lemingów nie wywoła grozy nawet u pięciolatka. Jak zatem sprawić, by gracz, przecież zwykle dużo starszy niż pięciolatek, nie potrafił oderwać oczu od ekranu? Chowańce były gigantycznych rozmiarów i niczym Godzilla mogły miażdżyć budynki i pożerać ludzi jak orzeszki ziemne. Ich wielkość budziła podświadomy szacunek. Czy jest jeszcze inny sposób na efektowną „sprzedaż" zwykłych zwierząt?

I owszem! Otóż, wystarczy - postmodernistycznie właśnie - zaprawić tę ideę czymś, co jest obecnie modne, czego się ludzie obawiają, co wywołuje kontrowersje - inżynierią genetyczną. Owieczka Dolly, ponoć sklonowano już ludzkie dziecko, transgeniczna żywność, próby odtworzenia wymarłego wilka workowatego... Na pewno każdemu z was obiły się o uszy informacje na ten temat. (Przynajmniej powinny - gdybyście nie słuchali nieustannie hip hopu przez słuchawki.) Twórcom IC to i owo się obiło, to bez wątpienia. Zatem wpadli na genialny w swej prostocie pomysł - skrzyżowania różnych gatunków zwierząt! Precz, chowańce - niech żyją mieszańce!



Najzabawniejsze w tym wszystkim jest to, że IC jako całość prezentuje się imponująco, na pozór wręcz nowatorsko i do tego - jest całkiem grywalne.

Hybrydy

I to takie, które mogą się przyśnić w bardzo przykrym śnie, albo te, jakie możemy ujrzeć tylko po zdrowym przegięciu w stosowaniu rozmaitych używek. Won z realizmem. Postmodernizm rządzi! Bosch się kłania, Salvador Dali przesyła pozdrowienia! Wieloryb latający na nietoperzych skrzydłach? A, proszę bardzo. Łeb tygrysa na ciele modliszki (a wszystko razem wielkości konia?) - żaden problem. Czteronogi rekin obdarzony zdolnością kamuflażu niczym kameleon? Do zrobienia! To może skrzyżujemy słonia z plującą kobrą? Phi, trywialne!

Powiem szczerze, że właśnie te manipulacje - czyli krzyżowanie 50 dostępnych w grze gatunków zwierząt (*), dały mi w grze najwięcej radości. Samo kombinowanie, jak połączyć np. homara z gepardem, by z każdego wziąć to, co w nim najlepsze - i uzyskać najbardziej efektywną bojowo poczwarę, jest dla mnie dużo przyjemniejszą formą spędzania czasu, niż patrzenie na to, jak twory naszej chorej wyobraźni zagryzają się w masowych starciach i niszczą konkurencyjne bazy.

No, to mieszamy!

Kombinacji owych dokonujemy w sposób dość trywialny. Musimy mieć próbki DNA przynajmniej dwóch gatunków zwierząt. (W kampanii zdobywamy je samodzielnie, w misjach „player vs. komputer" zdefiniowano już gotowe hybrydy, co zdecydowanie psuje zabawę.) Teraz po prostu łączymy oba gatunki i na środkowym ekranie obserwujemy półprodukt. Zwykle bowiem to, co widzimy, nie do końca nas satysfakcjonuje. Na szczęście możemy modyfikować wygląd stworzenia, a to dodając grzbiet, a to przednie lub tylne łapy, a to ogon, łeb (czy skrzydła) z każdego z dwu krzyżowanych gatunków. Rzecz jasna, wybór danego elementu wpływa na parametry hybrydy. Bo np. po skrzyżowaniu potężnego, ale powolnego zwierza z niewielkim, jednak bardzo drapieżnym oraz szybkim, stworzymy coś, co będzie miało masę i odporność zbliżoną do giganta, z killerskimi możliwości piranii.

Warto przy tym przeczytać informacje o danym zwierzęciu. Każde z nich bowiem ma sporo rozmaitych bonusów. Taki tygrys choćby może atakować kłami, obiema parami odnóży i do tego przeraża wroga samą obecnością. Inne zwierzę może mieć bonus za atak w hordzie, za szarżę lub umieć pływać, atakować wroga na odległość czy nawet zakopywać się w ziemi albo maskować się (czy pluć jadem). Stąd bardzo starannie należy dobierać elementy tego genetycznego koktajlu.

W pół drogi

Rozpisałem się tak o tych mieszańcach, bo to najważniejszy i najbardziej grywalny element IC - co jednak wcale nie przeszkodziło mi w szybkim dostrzeżeniu dwóch rzeczy. Po pierwsze, sama idea „składania" własnych jednostek z elementów nie jest - byście sobie nie myśleli - wcale nowa. Ba, jest stara jak świat. Dosłownie! Nie wierzycie? A centaury z mitologii Greków? Tamże chimera, czyli krzyżówka lwa, węża i kozy? A mantikora? A bogowie Egipcjan z ptasimi i zwierzęcymi głowami? A skrzydlate byki Asyryjczyków? A...?

Ale nie trzeba sięgać aż tak daleko w przeszłość - w pierwszym RTS-ie w historii (czyli Nether Earth, żadne tam Dune 2!) tworzyliśmy roboty z gotowych elementów: od systemu napędu po komputer pokładowy, które mogliśmy łączyć w dowolnych kombinacjach. Tu, co prawda mieszamy w genach - ale tak naprawdę to przecież i tak na jedno wychodzi: robimy „składaka"? Ano - robimy. Nic nowego!

Co więcej, mam wrażenie, że autorzy zatrzymali się jakby w pół drogi. Mieli świetny pomysł, ale nie wiedzieli do końca, jak go rozwinąć. Faj-

nie się tworzy takie zwierzątka - ale czemu nie pójść o krok dalej? Czemu nie można miksować już istniejących hybryd? Co tam! Hulaj, wyobraźnio! Czemu nie wyhodować np. sześciogłowego tygrysa z grabietem najeżonym jadowitymi kolcami, którymi może strzelać, i z mackami zamiast ogona oraz takiego plującego jadem, a do tego potrafiącego latać?

...Co, mówicie, że engine by nie wyrobił, że żadna gra tego nie wytrzyma? Akurat - zobaczcie, jakie cuda będą robić choćby w polskim Refluksie (vel RoboRumble). Wszystko się da. Tylko trzeba iść na całość. Zresztą OK, niech będzie, że nie da się. Ale na pewno da się wykazać więcej konsekwencji w realizacji własnych zamierzeń. Już (bodaj) Stanisław Lem stwierdził, że pomysł na opowiadanie s.f. może być skrajnie idiotyczny - ważne jest tylko to, by konsekwentnie trzymać się założeń i wszystkiego, co z tego wynika. A tego właśnie w IC zabrakło.

Stwory jak z koszmarnego snu genetyka...

Zwierzonazwy

Sporo radości dało mi nie tylko tłumaczenie angielskich nazw krzyżówek w grze (kto zgadnie, co to takiego 'crococeros'?), ale i wymyślanie ich własnych, polskich odpowiedników. Wspomniany w recenzji tygrys + modliszka to tygryszka (albo modligrysz - ale tygryszka [lub tyglisz-ka] bardziej mi się podoba). Wieloleon, sęporyl, hienokin i żyropotam - to chyba nietrudne do rozszyfrowania krzyżówki. A 'crococeros' to przecież poczciwy krokorożec (albo nosodył albo krokonos). Osobiście uwielbiam takie „słów cięcie, gięcie" i za to twórcy IC u mnie zapunktowali.

Co mnie razi?

Ot, np. taka prosta sprawa - walczymy na bagnistym terenie. I co widzę? Jak krzyżówka słonia z wielorybem radośnie przemieszcza się po terenie, w którym człowiek winien zapaść się po pas po jednym nieostrożnym kroku. OK, idzie wolno - ale z taką samą szybkością jak np. na łące, czy pustyni (gdzie - skądinąd - nader wrażliwa - bo naga - wielorybia skóra powinna mocno ucierpieć w kontakcie ze słońcem, co na pewno wpłynęłoby na możliwości bojowe takiego stwora). A tu nic. Żadnych ograniczeń wynikających z rodzaju terenu. Z klimatu też - w strefach podbiegunowych miks białego niedźwiedzia i wołu piżmowego (oba gatunki są stałocieplne i mają gęste futro) winien mieć zdecydowaną przewagę nad hybrydą ropuchy (zmiennocieplny płaz!) i rekina (zmiennocieplna ryba żyjąca w ciepłych morzach!), a to z uwagi na znacznie lepsze dostosowanie się do klimatu i warunków otoczenia, prawda? Ale nie...

(Nie podoba mi się też to, że podczas gry mamy ograniczoną liczbę slotów na tworzone hybrydy, nie wspominając o limicie jednostek, które możemy naraz mieć. To mocno zawęża możliwość manewru...)

Sztuka dla sztuki?

Tym samym całe to kombinowanie z genami, hybrydyzacja itede okazują się po prostu sztuką dla sztuki. Bo i tak cała zabawa polega tu na tym, by wyprodukować coś, co pozostając możliwie tanie, dysponuje jak największą zdolnością ataku i obrony, i nie przejmować się resztą. Straszna trywializacja. Twórcy IC szybko - zbyt szybko - wyłożyli kawę na ławę. Powiedzieli „wiecie, my tylko tak udajemy, że IC jest innowacyjny, że jest czymś więcej niż jeszcze-jednym-RTS-em". Cóż, zanim Peter Molyneux półgębkiem ujawnił wstydliwą tajemnicę Black & White, miałem z gry w nią parę tygodni niezłej zabawy. Relic z kolei wygarnął mi to prosto w twarz mniej więcej po dwóch dniach. Czy nie można było udawać ciut dłużej?

Stylizacja

Czego by jednak na autorów nie wygadywać, grę udało się im pięknie wystylizować na lata 30 - począwszy od przebojowego swingowego tematu w menu (czemu jednak taka muzyka jest słyszalna głównie w menuskach?), na ewidentnie inspirowanym ówczesnymi klasycznymi filmami grozy komiksowym (też w klasycznym dla szkoły amerykańskiej stylu) intro skończywszy. Nawet struktury (budowle, maszyny) są tu stylizowane już to na „Metropolis" czy inspirowane filmowym laboratorium dr Frankensteina. A wydobywanie węgla jako podstawowego surowca w grze i latająca lokomotywa (a właściwie parowy poduszkowiec) to już wyraźne (naturalnie postmodernistyczne) mrugnięcie okiem w stronę widza. Za wyczucie stylu owych lat i poczucie smaku twórcom należy się mała owacja.

Kampania

Pamiętacie jeszcze naszego bohatera, którego zostawiliśmy na Isla Variatas oko w oko z efektem genetycznych zabaw tatusia? Bez obaw, nic mu się nie stało. W ostatniej chwili pojawiła się Lucy Willing, młoda i powabna pani arche... no nie, nie archeolog - ale i tak naukowiec. Bliska współpracowniczka tatusia Rexa. I to zjawiła się na pokładzie wspomnianej latającej lokomotywy, wyciągając naszego chłoptasia z tarapatów.

Autorzy IC zatrzymali się w pół drogi. Mieli świetny pomysł, ale nie wiedzieli, co z nim zrobić.

Od tej pory Rex i Lucy pozostaną - przynajmniej na czas kampanii, czyli ok. 20 misji toczących się na 12 różnych wyspach - bliskimi przyjaciółmi. Podzielili się obowiązkami. Rex jako typowy zabijaka i męska szowinistyczna świnia zajmuje się zdobywaniem próbek genetycznych zwierząt tudzież kontaktami z tubylczą ludnością. Czasem gdy mu się to znudzi, podejmuje się jakiejś wariackiej misji - powiedzmy wdarcia się do bazy wroga i - ekhm - zorganizowania paliwa. Lucy pracuje głową (choć nie tylko - gdy sytuacja tego wymaga, fedruje węgiel jak niejaki Stachanow z czasów ZSRR; a i sabotażyk przeprowadzi, gdy się okazja nadarzy). Do jej zadań należy m.in. analiza struktur stworzonych przez wroga - dzięki czemu będziesz je mógł wykorzystać we własnej bazie. Należy dbać o tę parkę, gdyż śmierć choćby jednego z nich bezlitośnie przerywa każdą misję. A jako że w pojedynkach z genetycznymi hybrydami nie mają za wielkich szans, ich jedyną formą obrony jest ucieczka do bazy i ukrycie się w wnętrzu laboratorium.

Lucy i Rex nie są jedynymi przedstawicielami homo sapiens w grze, nad którymi sprawiamy kontrolę (pominę tu tubylców, którzy po prostu są, i złych bossów, bez których nie byłoby całej zabawy). Mamy jeszcze pomocników - henchmanów - których możemy sobie produkować w bazie skolko ugodno i wykorzystywać do czarnej roboty. Warto szybko upgrade'ować ich możliwości - bo chłopaki, wbrew temu, jak wyglądają, są nader zdolni i wszechstronni: mogą walczyć, leczyć nasze stwory, naprawiać struktury, wydajnie pracować itd.

Multiplayer

Dostępne są trzy tryby gry.
- Destroy enemy lab - gra kończy się w momencie zniszczenia wrogiego laboratorium lub utraty własnego.
- Destroy enemy base - tym razem musimy zniszczyć wszystkie istniejące struktury wroga.
- Hunt Rex - każdy z graczy ma własnego Rex Chance. Musisz ich wytropić i wyelminować.

Jak widać - nic nadzwyczajnego czy nowego nam nie zaoferowano.

Taktyka walki

Nie jest zbyt skomplikowana – zresztą jak i cała gra. Stwórz hordę henchmanów, nazbieraj tyle węgla, ile się da, szybko osiągnij jak najwyższy stopień rozwoju, po czym produkuj najsilniejszego z dostępnych stworów w ilościach masowych. To zwykle wystarcza, by zwyciężyć. AI komputera bowiem nie jest niczym nadzwyczajnym, choć nie znajduję w niej rażących błędów. Tym niemniej bazująca na skryptach taktyka kompa - najpierw dywersyjne rajdy małych grup szybkich, ale niezbyt silnych, stworów, a po chwili zmasowany atak jednostek „artyleryjskich" plus wsparcie z powietrza - jest bardzo typowa, zatem prosta do rozszyfrowania i powstrzymania. (Uważajcie tylko przy własnych rajdach na bazy wroga - dość często jego jednostki idą tropem tych twoich hybryd, które wracają do bazy.) Warto szybko nauczyć się skutecznie wykorzystywać kombinację wież obronnych i kolczastych zarośli, robiących tu za fortyfikacje oraz własnych jednostek artyleryjskich. Aha, radzę korzystać z opcji analizy naszej armii przez komputer, by poznać jej słabe punkty.

Powiem szczerze, że właśnie te manipulacje - czyli krzyżowanie 50 dostępnych w grze gatunków zwierząt - dały mi w grze najwięcej radości.

Grafika i interfejs

Powiem krótko i po żołniersku: @#$%! - ale dobra grafika! I niech to starczy za wszelkie zachwyty. Mógłbym długo rozwodzić się nad liczbą detali, wycyzelowaniem szczegółów itd. - tylko po co. Macie demo, popatrzcie na obrazki. No, jest pięknie, i tyle. Ale czy po twórcach Homeworlda, który nawet po kilku latach urzeka wysmakowaną urodą, można było oczekiwać MNIEJ? Czy można było sądzić, że będą mieli problemy z zaplanowaniem pracy kamer, tworzeniem urozmaiconych lokacji, płynnym zoomem i tym podobnymi trywialnymi kwestiami? Wydaje mi się, że to retoryczne pytanie.

Interfejs jest dość klasyczny, przemyślany - zatem i tu nie będzie żadnych problemów. Oczy za to wyszły mi z orbit, gdy ujrzałem klawiszologię - dobrych kilka stronic instrukcji, i to drobnym maczkiem. Ale okazuje się, że to strachy na Lachy. Wystarczy zaliczyć tutorial, co zajmuje - góra - godzinę, by dać sobie radę. Większość skrótów klawiszowych bowiem ma tylko ułatwiać życie, a nie jest niezbędna do grania. Tu autorzy znów pokazali lwi pazur.

Serious Creatures?

Pamiętacie Serious Sama? Pierwotnie gra miała być tylko prezentacją możliwości engine'u, ale reakcje widzów sprawiły, że ten pokaz rozwinięto w grę - i to z powodzeniem. W przypadku IC mam dziwne wrażenie, że będzie dokładnie na odwrót. Bo tak między nami, gra - choć w sumie dobra - szybko odejdzie w zapomnienie. IC to dla mnie głównie prezentacje możliwości engine'u.

W IC zabrakło żelaznej konsekwencji twórców SS, którzy dokładnie wiedzieli, czego chcą - i osiągnęli to. Twórcy IC bowiem wydają się tak zafascynowani pomysłem „krzyżówek" – że nie potrafili wyjść poza tę fascynację. Nie wątpliwie gracze też jej ulegną - ale fascynacja ma to do siebie, że pojawia się nagle i znika jeszcze szybciej. A gdy jej braknie, IC stanie się w oczach ludzi tym, czym jest: TYLKO niezłym RTS-em. I tym samym szybko przepadnie w tłumie innych, też niezłych gier. Natomiast engine, na którym bazuje, niewątpliwie zrobi karierę. Założę się, że jeszcze niejeden raz ujrzymy inne - bardziej przemyślane - gry na tym silniku, gnające po laury w górę list przebojów.

Zatem dla kogo?

Jeśli lubisz w miarę proste, dynamiczne i nastawione głównie na walkę (oraz nie za trudne) i bardzo ładnie wyglądające RTS-y, a do tego masz w miarę napakowny sprzęt (realne wymagania - nie mniej niż P3 800, 256 MB RAM, GeForce 2), wtedy IC jest dla ciebie jak byszyte na miarę. Jeżeli jednak chcecie znać moje zdanie... panowie z Relic: olejcie te zwierzaki i wracajcie w kosmos. Homeworld 2 – właśnie tego od was oczekuję! I chyba nie tylko ja.

(*) tak naprawdę jest ich równo 60 - 10 gatunków teoretycznie jest niedostępnych dla gracza. W praktyce radzę zajrzeć na Cover CD z nr 3/03 - do katalogu Bonus 2/Trainers/Impossible Creatures. Znajdziecie tam mały program, który umożliwia zabawę całą 60. A na CD z grą, w katalogu goodies jest szczegółowy ich opis.

02/2003

INFO

7

Producent: Relic ■ **Dystrybutor:** Microsoft ■ **Wymagania:** P3 500, 128 MB RAM, Win 98/Me/XP/2000, DirectX 9 ■ **Akceleretor:** minimum 16 MB ■ **Internet:** www.microsoft.com/games/PC/impossiblecreatures.asp

- ■bardzo ładne grafika i muzyka ■bardzo dobry engine ■postmodernizm, panie, postmodernizm! ■miksowanie gatunków bawi
- ■tak naprawdę nic nowego ■efekciarskie... ■miksujemy tylko dwa gatunki naraz ■niewielkie możliwości rozbudowy i upgrade'u

Ubi Soft

Wpuśćcie GO do domu a już się z nim nie będziecie mogli rozstać!

www.raymanzone.com

RAYMAN 3

- Rayman zabierze Was ze sobą w świat pełen wesołych stworów i groźnych przeciwników.
- Rozbudowana gra zręcznościowa przepełniona wieloma wątkami komediowymi i fantastyczną przygodą.
- Polska wersja językowa przygotowana na PC CD.

Tytuł dostępny na platformy:

PC CD-ROM · NINTENDO GAMECUBE · GAME BOY ADVANCE · PlayStation.2 · XBOX

POLSKA WERSJA · PL · POLSKA WERSJA

LEM LICOMP•EMPIK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
L.E.M. Sp. z o.o., ul. Obornicka 11, 02-948 W-wa
tel./fax: (0-22) 651 73 24, 651 73 25, 651 73 26
lem@lem.com.pl • www.lem.com.pl

Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. Logo i postac Rayman'a są znakami handlowymi Ubi Soft Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie zastosowane znaki i nazwy handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione
Ubi Soft Entertainment nie rości sobie praw do żadnego z tych znaków. TM, ® i LOGO NINTENDO GAMECUBE SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Nintendo®, Game Boy™, Game Boy Advance™ i ● są znakami handlowymi Nintendo CO., LTD.
Microsoft, Xbox i logo Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w USA i/lub innych krajach i są wykorzystane zgodnie z licencją Microsoft. PS i Playstation®2 są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

GATUNEK: ARCADE/SHOOTER

PACIFIC GUNNER

Eld

Ileż to radości potrafi sprawić głupie strzelanie? Sporo, o czym możemy się przekonać po zainstalowaniu Pacific Gunnera.

Kiedy dobrych kilka miesięcy temu opisywałem gierkę o wdzięcznym tytule Operation Blockade, byłem przekonany, że to bomba z opóźnionym zapłonem. Bomba będąca efektem klapy amerykańskiej kinomatografii, jaką bez wątpienia był film „Pearl Harbor". (Dla przypomnienia - Operation Blockade to gra, w której wcielaliśmy się w bohaterskich żołnierzy amerykańskich, do ostatniego tchu broniących swoich baz przed wrogą inwazją.) Krótko mówiąc, chodziło mniej więcej o to samo, co ponad dziesięć lat wcześniej w Beach Head.

Kolejna reinkarnacja nieśmiertelnego Beach Heada. Ale tym razem całkiem udana. Mimo że grafika leciwa, grywalność nadrabia wszystko.

To nie sylwestrowe fajerwerki, lecz niebo nad Pearl Harbor.

Deja vu?

Po odpaleniu po raz pierwszy Pacific Gunnera miałem deja vu. Znowu zasiadamy na stanowiskach artyleryjskich i zestrzeliwujemy myśliwce, bombowce i torpedowce. Tym razem jednak, w przeciwieństwie do Op. Blockade, wrogiem nie są nieco „zakamuflowani" Niemcy, a Japończycy, zaś do starć dochodzi nad miejscami znanymi z książek i filmów poświęconych II wojnie światowej: nad Pearl Harbor, Midway, atolem Wake i dziesiątkami innych wysepek.

Skąd się tylko da

Pacific Gunner osiąga przewagę nad OP dzięki ilości i zróżnicowaniu stanowisk. Jest ich aż dziesięć i są one umiejscowione na lądzie - w bunkrach i stanowiskach artyleryjskich, jak i na pokładach okrętów. Co za tym idzie, zróżnicowanie w uzbrojeniu jest olbrzymie. Od zwykłych ciężkich karabinów maszynowych, przez „oerlikony", pompomy, działka różnej maści, aż po działa główne pancernika. Każde z tych cacek ma zalety (takie jak szybkostrzelność, zasięg czy celność) i wady. Wiadomo, że jeśli z działa kaliber 380 milimetrów trafimy w środkowy samolot klucza japońskich bombowców, właściwie nie ma później co zbierać ze wszystkich maszyn. Jednak równie dobrze możemy bezskutecznie prażyć do Japończyków z karabinów maszynowych i patrzeć, jak defilują nad naszymi głowami.

Uff... w ostatniej chwili...

Pom-pom-pom... trafiony, zestrzelony!

Refleks szachisty trafiony

Tak naprawdę to w tej grze najbardziej liczy się refleks oraz wyczucie czasu i przestrzeni. Trzeba wprost błyskawicznie przemieszczać się pomiędzy stanowiskami i zestrzeliwać maszyny wroga, a także roznosić w pył zmierzające w stronę statków torpedy. Czasem ułamek sekundy decyduje o tym, że lądujemy na odpowiednim stanowisku, by ołowiem poczęstować szykujący się do zadania „ciosu" bombowiec. Może gdy czytacie te słowa, wydaje się to mało emocjonujące, ale powiadam wam, że wszystko rozgrywa się tu tak szybko, że krew kipi w żyłach od końskiej dawki adrenaliny.

Nie jest rzeczą prostą „skakanie" pomiędzy stanowiskami. Nie byłoby żadnego problemu, gdyby tych było tylko trzy, ale przy dziesięciu człowiek łatwo może się pogubić. Kiedy jednak nauczymy się korzystać z radaru, kłopot ten przestaje istnieć lub pozostaje dokuczliwy, ale w mniejszym stopniu. Radar umieszczony jest w prawym górnym rogu ekranu i chociaż ma bardzo mały zasięg, to przynajmniej pozwala zorientować się, gdzie - mniej więcej - krążą lub atakują bombowce. Jest to o tyle istotne, że niekiedy nie widać samolotów na tle wysokich pagórków, gdy przemykają tuż nad ziemią lub wodą. Warto też zwrócić uwagę na kierunek, w którym podążają, by bez patrzenia w radar przełączać się na kolejne stanowisko, nad którym zawitają, zamiast marnować amunicję na prażenie do oddalającego się, z zasięgu skutecznego ognia, przeciwnika.

Strzelaj celnie i oszczędnie

Rzeczą, o której nie powinieneś zapominać, jest tu amunicja. Nie ma nic gorszego, niż siedzieć za rozładowanym pom-pomem i patrzeć bezsilnie, jak w odległości kilkudziesięciu metrów powoooli przelatuje bombowiec. A amunicji do każdego stanowiska nie ma za dużo. Na całe szczęście samoloty zawsze nadlatują falami, więc gdy odeprzemy atak, możemy uzupełnić amunicję. Nie ma natomiast mowy o naprawie zniszczonych stanowisk, więc przeważnie każdą kolejną falę ataku witamy w uszczuplonym składzie...

Bez akceleratora?!

Z przerażeniem czyta się w instrukcji zdanie, że „do gry w Pacific Gunner zbędny jest akcelerator". Kiedy to przeczytałem, oczami wyobraźni ujrzałem obrzydliwe piksele bijące z ekranu. Nie jest jednak tak źle - jak dla mnie OK, aczkolwiek grafika na odległość śmierdzi lamusem. Niebo to nic innego jak bitmapa koloru czerwonego lub niebieskiego, woda to szary nieruchomy obiekt, okręty składają się z kilku prostokątów, a samoloty przypominają modele z legendarnego Battle Of Britain etc. Z tego wszystkiego chyba najlepiej wyglądają wybuchy oraz dym, chociaż i te efekty mogłyby być uznane za niezłe, ale jakieś pięć lat temu. Od biedy ujdą animacje płonących samolotów. Nędza bije natomiast z dolnego menu, gdzie ukazano nasze stanowiska artyleryjskie i punktację. Zupełnie nie rozumiem dlaczego taka gra, w której przecież grafika jest jedną z istotniejszych elementów, została potraktowana po macoszemu?

Trafiony...

Bombowce japońskie

Aichi D3A2 (Val) - dwumiejscowy, pokładowy i lądowy bombowiec nurkujący
Napęd - Mitsubishi Kinsei 54 o mocy 969 kW (1300 KM)
Prędkość maksymalna - 430 km/h
Pułap - 10 500 m
Zasięg - 1352 km
Uzbrojenie - dwa karabiny maszynowe 7,7 mm w górnej przedniej części kadłuba; ruchomy karabin maszynowy 7,7 mm w tylnej kabinie oraz ładunek 370 kg bomb na podwieszeniach zewnętrznych

Mitsubishi G4M (Betty) – średni bombowiec
Napęd - 2x Mitsubishi MK4A Kasei 11 o mocy 1141 kW (1530 KM)
Prędkość maksymalna - 428 km/h
Zasięg - 6033 km
Uzbrojenie - ruchome działko 20 mm na tylnym stanowisku strzeleckim; ruchomy tylny karabin maszynowy 7,7 mm w kopule grzbietowej; po jednym karabinie maszynowym 7,7 mm w każdym z bocznych stanowisk strzeleckich; ładunek 800 kg bomb i torped na podwieszeniach zewnętrznych

Nakajima B6N Tenzan (Jill) – trzymiejscowy pokładowy i lądowy bombowiec torpedowy
Napęd - Mitsubishi MK4T Kasei 25 o mocy 1379 kW (1850 KM)
Prędkość maksymalna - 481 km/h
Pułap - 9040 m
Zasięg - 3045 km
Uzbrojenie - ruchomy karabin maszynowy 7,7 mm w tylnej części kabiny; ruchomy tylny karabin maszynowy 7,7 mm w luku podkadłubowym; ładunek 800 kg bomb i torped na podwieszeniach zewnętrznych

...I zatopiony!

Pom, pom, pom...

Udźwiękowienie także nie dorównuje dzisiejszym wymaganiom graczy, ale nie przynosi większego wstydu autorom gry. Karabiny z uroczym trzaskiem wypluwają seryjnie pociski w kierunku bombowców, wtórują im potężne działa (z których można też strzelać do wrogich okrętów) i charakterystyczne „pom, pom, pom" z szybkostrzelnych działek przeciwlotniczych. Kto się dobrze wsłucha, ten może także usłyszeć odgłosy odłamków spadających na osłonę stanowiska czy brzęk rykoszetów. Czasem w słuchawkach rozlegają się komunikaty, ostrzeżenia - tak jak to bywa w wirze walki. W tle natomiast pogrywa muzyka, stojąca może nie na jakimś superwysokim poziomie, ale porządna i pasuje do gry.

Kampania

W przeciwieństwie do Op. Blockade, w PG jest coś na kształt kampanii, a nie tylko ciąg kolejnych misji. Na mapie widzimy bowiem miejsca, w których faktycznie dochodziło do starć Amerykanów z Japończykami, i tylko od nas zależy, czy zakończą się one zgodnie z tym, co zapisano w podręcznikach. A jeśli nie? Cóż – a co powiecie na japońską inwazję na USA? Jest to – w tej grze – możliwe...

Stare pomysły - dobra grywalność

Chociaż pomysł na Pacific Gunnera nie jest żadną nowością; mimo że oprawa audio-wizualna leciwa, jednak coś sprawia, że gra się weń wyśmienicie. Pewnie jest to szybkość, z jaką toczy się tu akcja i to że na podjęcie decyzji masz tylko ułamek sekundy. Poza tym kto z nas nie lubi czasem pograć w coś, co nie wymaga absolutnie żadnego wysiłku umysłowego?

7

INFO

Producent: Infogrames ■ Dystrybutor: Infogrames ■ Wymagania: PII 350, 32 MB RAM, WIN 95/98/2000/XP, 4xCD, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: zbędny ■ Internet: www.infogrames.com

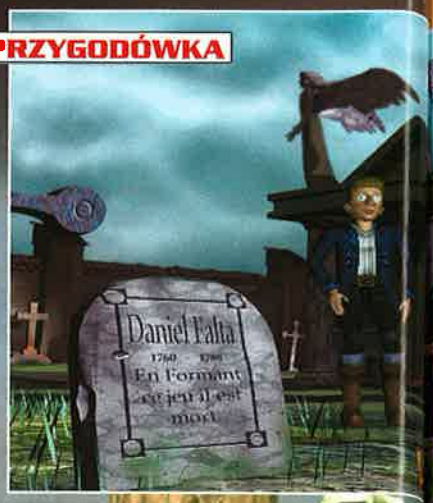
■ grywalność ■ niezgorsze dźwięki ■ nie wymaga akceleratora

■ słaba grafika ■ to już było! ■ Nie obsługuje akceleratora?!

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

STRAŻNIK CZASU

CormaC



Lara Croft za 10 lat?

Niewiele ostatnio na PeCeta staroszkolnych przygodówek. Fakt ten dziwi o tyle, że nawet ja pamiętam czasy (a nie mogło to być dawno temu, bom jeszcze młody), kiedy przygodowe serie, takie jak Police Quest, Larry czy King's Quest ciągnęły się niemal tak, jak wciąż ciągną się Wizardry czy Might & Magic. O ile za proces wymierania platformówek na PC można obwinić konsole, pustkę na poletku gier przygodowych doprawdy trudno wytłumaczyć.

Strażnik Czasu jest przygodówką przywodzącą na myśl produkcje właśnie z początków czy połowy lat 90. Interfejs wprawdzie znacznie tu uproszczono, choćby w stosunku do systemu SCUMM z pierwszych dwóch części Monkey Island (tak, będę wspominał ten tytuł w każdej recenzji gry przygodowej, i co mi zrobicie?), ale zarówno klimat, jak i grafika, oczywiście bardziej przystająca do naszych czasów niż do początków poprzedniej dekady, przywodzą na myśl łaskawsze dla miłośników przygodówek czasy.

Misterna sieć intryg

Naszym bohaterem jest detektyw Ryszard, który za sprawą przyjaciela profesora Santusowa wplątuje się w fantastyczno-polityczną intrygę. Otóż, profesor wynalazł ustrojstwo, za sprawą którego cały świat może zacząć mówić po rosyjsku i zapomnieć o istnieniu innych języków. Wynalazek dostał się w niepowołane ręce i Ryszard musi przenieść się z pomocą maszyny czasu dziesięć lat w przyszłość - by sprawdzić, czy niefrasobliwość profesora nie stała się przypadkiem przyczyną nieszczęścia. W przyszłości odkrywa, że światem rządzą komuniści (a jakże), a demokracja stała się tylko wyblakłym wspomnieniem, zaś za jego przywoływanie grożą surowe konsekwencje. Pech chce, że diabli biorą urządzenie, za pomocą którego Rysiek miał wrócić do własnych czasów. Detektyw będzie musiał odnaleźć w przyszłości profesora Santusowa, a to nie będzie proste, bo naukowcem „zaopiekowały się" nowe władze. Aby odkręcić skutki kataklizmu spowodowane przez wynalazek, bohater jeszcze kilkakrotnie odbędzie podróż w czasie, m.in. do epoki kamienia łupanego czy Paryża okresu rewolucji. Ta różnorodność - bez dwóch zdań - dodaje grze atrakcyjności.

Wojna polsko-ruska?

Uczucia co do fabuły mam mieszane. Z jednej strony - motyw podróży w czasie jest bardzo atrakcyjny (nawet jeśli obudowano go mało oryginalną historią), nośny i daje twórcom ogromne wręcz możliwości, z drugiej zaś - jakoś kręcę nosem na te pomysły z komunizmem (zwłaszcza że według dystrybutora gry - ma on być przezabawny, że boki zrywać). Co mi się w grze zdecydowanie NIE podobało, to wyczuwalna nutka szowinizmu, jaką doprawili program - jak mniemam - tłumacze. Ustawicznie padają tu słowa „Rusek" i „ruski" (z tego, co wiem, to w angielskim „Russian" nie ma pejoratywnie nacechowanych wariacji) we wszelkich możliwych przypadkach i formach, pojawia się też „Japoniec". Szczerze mówiąc, dosłownie mnie to zmierziło, zwłaszcza że generalnie rubaszne dialogi i komentarze Ryszarda zdają się potwierdzać „wszystko jest OK, tylko sobie żartujemy – nic wielkiego". Osobiście nie dałbym tej gry własnemu dziecku, bo gdyby nagle na ulicy pokazali się turyści a ono zaczęłoby krzyczeć „patrz, Rusek" albo „patrz, Japońce", chyba bym się zapadł pod ziemię albo zajął ze wstydu żywym ogniem - i uciekł z wrzaskiem.

Mam zatem pytanie do szanownych tłumaczy - co was, do ciężkiej cholery, napadło?! Już widzę to powszechne słuszne oburzenie, gdyby w jakiejś grze, dajmy na to rosyjskiej (swoją drogą, to bardzo bym chciał, by Polacy w końcu zaczęli robić gry takie jak nasi wschodni sąsiedzi), pojawiła się nutka niechęci do nas, Polaków. Sądzę, że to niewychowawcze, ksenofobiczne, a może raczej chamskie zachowanie powinno mieć odbicie w ocenie końcowej produktu. I tak będzie.

6+

Producent: ZIMA Software **Dystrybutor:** Infomedia **Wymagania:** P300 MHz, 32 MB RAM, Win9x/ME/2000/XP **Akcelerator:** ponoć potrzebny **Internet:** www.strefacd.com

- klimat
- przyjemna grafika
- różnorodność miejsca i czasu akcji
- mikroskopijne wymagania sprzętowe

- szowinizm tłumaczy!
- czasem dziwnie podłożone wypowiedzi

INFO

O, a to powinno być na końcu...

Poza tą wpadką polskiego wydawcy, gra jest udana. Nie jest to żaden hit ani pod żadnym względem druga Syberia – ot, klasa średnia, którą w obecnej sytuacji rynku przygodówek też chyba należy docenić. Przyznam, że bawiłem się przy Strażniku Czasu całkiem dobrze, do grania zmuszać się nie musiałem i zapewne po oddaniu tego artykułu do druku pogram jeszcze dla przyjemności. Ale może po kolei, bo mi się właśnie przypadkiem zakończenie napisało w środku artykułu.

MacGyver raczej zbędny

Jeśli chodzi o poziom trudności, gra sytuuje się gdzieś pośrodku. Nie jest jakaś zabójczo trudna, jednak przyznam, że rozkręcałem się z pomocą początkowego fragmentu solucji dostarczonego przez polskiego wydawcę, a i teraz nie mam chwilowo pomysłu, co na tym etapie robić dalej (zapewne przeoczyłem jakiś przedmiot). Nie zmienia to jednak faktu, że generalnie wystarczy zdrowy rozsądek i nie uświadczy się w Strażniku Czasu szaleństw, jak takich, dajmy na to, w Monkey Island. (Wada to czy zaleta?) Rozmowy nie są też tak rozbudowane jak w starych grach – zazwyczaj jeśli możemy już z kimś zamienić słówko, do dyspozycji najczęściej mamy jeden, góra dwa tematy, przy czym oba dla nas ważne. W sumie nie ma większego problemu z poruszaniem się do przodu, zwłaszcza że i teren działań, przynajmniej na początku, jest nieduży. Mimo to gra nie nudzi. Dodatkowym urozmaiceniem są występujące sporadycznie układanki - już wkrótce po rozpoczęciu gry przyjdzie nam na przykład złożyć obrazek, przesuwając po planszy jego fragmenty.

Rusza się, rusza! I piszczy!

Oprawa graficzna ma u mnie więcej plusów niż minusów. Jak już wspomniałem, mimo względnej nowoczesności - czuć od niej klimatem dawnych tytułów. Tła są prerenderowane, ożywiane jakimiś animowanymi elementami (ptak, pająk na ścianie, przesuwające się chmury itp.) i w sumie często niebrzydkie. Natomiast postacie są całkowicie trójwymiarowe, wykonane ze sporej liczby wielokątów (podobno 1000-2000), oraz animowane z wykorzystaniem systemu motion capture. Faktycznie, ich ruchy są bardzo płynne, plastyczne i naturalne. Nie spodobała mi się jednak postać Ryszarda, dokładniej rzecz biorąc - jego nieprzyjemnie wytrzeszczone gały. Oprawa utrzymana jest w kreskówkowej konwencji, i chwała jej za to. Może brakuje tu trochę rozmachu w tłach (czasem robią wrażenie nieco zgrzebnych) i generalnie szczypty szaleństwa, żywszych kolorów, jakie pasowałaby do klimatu gry, ale całościowo jest całkiem solidnie i poprawnie.

Polskie udźwiękowienie jest niezłe, choć zdarza się, że wypowiadane kwestie, zwłaszcza pytania, mają złą intonację i brzmią nienaturalnie - nie pasują do sytuacji: strzelam, że aktorzy nagrywali je, nie znając kontekstu ani całości dialogu.

W sumie czemu nie?

Jeśli przymknąć oko na wybryki tłumaczy, gra ma parę plusów. Przede wszystkim ci, którzy ukończyli już Syberię i Tony Tougha, zapewne chętnie zagraliby w kolejną klasyczną przygodówkę - niniejszym mają ku temu okazję. Poza tym przy Strażniku Czasu miło się spędza czas - gra relaksuje, jest niebrzydka, od czasu do czasu daje powód do uśmiechu. Pograć można. Co ciekawe, mimo iż gra jest raczej niskobudżetowa i wyskoczyła znikąd, nie razi jakimiś niedoróbkami czy babolami, w przeciwieństwie do wielu „większych" gier (vide New World Order, mój osobisty kandydat do Złotego Babola). Dodatkowym atutem tytułu jest niska cena – 29,90 zł.

Nowość!

przygotowuje do FCE i matury

3 x CD-ROM
- tysiące nagrań
- słownik
- multimedialny podręcznik
- ponad 300 godzin nauki
- zalecane przez MENiS

www.jezykiobce.pl

przygotowuje do matury

W serii Licealista 2.0

Matematyka
500 zadań maturalnych i egzaminacyjnych
750 testów z podpowiedziami
vademecum, filmy wideo 59,-

Język polski
760 testów
opracowania epok
filmy wideo i nagrania
400 wypracowań 59,-

www.licealista.pl

kupisz w salonach EMPIK EDGARD multimedia ZAMÓW DEMO

Programy kupisz w salonach EMPIK i Media Markt.
Sprzedaż wysyłkowa - na hasło CD Action - 10% rabatu!
(022) 644-55-57, 855-44-02, www.edgard.com.pl

Real War: Rogue

Pepin Krootki

GATUNEK: RTS

Na co liczą autorzy, kiedy na zatłoczony rynek RTS-ów wypuszczają odświeżoną wersję Real Wara? Zdaje się, że na demencję u graczy. Na szczęście pamięć jak do tej pory mi służy, toteż tym razem zapewnienia, jakoby gra bazowała na prawdziwym programie treningowym armii USA, od razu umieściłem w szufladce "drobne cwane kłamstewka". Darowałem też sobie przydługie rozmyślania na temat "dlaczego autorzy niektórych gier mają nas za totalnych idiotów" i przystąpiłem do recenzowania tej nieszczęsnej gry.

Ci z was, którzy mieli tę wątpliwą przyjemność, by pograć w Real War, dobrze wiedzą, że jeśli bazowała ona na jakimkolwiek autentycznym programie 'made in Pentagon', zaiste nie był to program szkoleniowy - lecz propagandowy. Nie inaczej jest w przypadku kontynuacji zatytułowanej Rogue States, choć tym razem autorzy widocznie sami przestraszyli się hiperpatriotycznego wydźwięku własnego dzieła i oszczędzili nam wiele z nadętego patosu. Czym są tytułowe „państwa łotrowskie", dowiecie się z ramki, teraz zaś skupmy uwagę na rozgrywce.

Szybcy i martwi

Jest to jeden z tych RTS-ów, w których nade wszystko przydaje się umiejętność podejmowania błyskawicznych decyzji i perfekcyjne posługiwanie się myszką. Już od pierwszych minut każdej misji przeciwnik nie daje nam ani na chwilę odetchnąć. Gdy tylko gra się wczyta, a naszym oczom ukaże się pole walki, musimy już wiedzieć, co chcemy zrobić, w jaki sposób rozbudować bazę i na jaki rodzaj wojsk postawić. Każde zawahanie się czy drobne opóźnienie będzie nie do odrobienia w późniejszym okresie gry.

W Real War każdą wyprodukowaną jednostkę z miejsca trzeba posłać na linię frontu. Ograniczenie liczby jednostek danego typu, jakimi możemy naraz dowodzić, wymusza na graczu odejście od taktyki zarzucenia przeciwnika falą ulubionych oddziałów. Wszystko to sprawia, że gra należy do tych trudniejszych i do ukończenia wszystkich czternastu misji dla pojedynczego gracza potrzeba sporo czasu oraz cierpliwości. Poziom trudności wiąże się mimo wszystko raczej z umiejętnościami manualnymi niż stricte strategicznymi.

AI - aj, ajajaj!!!

Komputer gra bez jakiejś konkretnie sprecyzowanej, „przemyślanej" strategii. Zastosowana przezeń taktyka to raczej wypadkowa działań poszczególnych jednostek, te zaś są efektem działania wyjątkowo prostych algorytmów. Niczym w pierwszych najprymitywniejszych RTS-ach każdy oddział ma zaprogramowaną strefę, po przekroczeniu której ruszy w naszą stronę. Jeśli tylko nie naruszymy tego obszaru, możemy swobodnie paradować po planszy, a nawet ostrzeliwać wroga spod jego bazy. Przeciwnik zdecydowanie za mało uwagi poświęca ochronie szlaków, którymi otrzymuje życiodajne dostawy. W zasadzie gdy tylko uda nam się je zlokalizować, połowę sukcesu mamy już w kieszeni. Nawet kiedy magazyny przeciwnika szybko pustoszeją, ten nie pofatyguje się, by sprawdzić, co leży u podstaw takiego stanu rzeczy.

Nie myśl! Myślenie szkodzi!

Przez cały czas spędzony z Rogue States czułem, jak autorzy grają mi na nerwach i skutecznie uniemożliwiają podjęcie jakiejkolwiek inicjatywy, jaka by wykraczała poza z góry nakreślony scenariusz misji. Gdzie tylko można, zablokowali swobodne poczynania gracza, przez co zdecydowanie traci się ochotę, by stosować bardziej wyszukane taktyki. I tak, jeśli - dajmy na to - mamy zniszczyć kwaterę główną adwersarza przy użyciu rakiety SCUD z głowicą chemiczno-biologiczną, a miast niej posłużymy się bardziej tradycyjnymi środkami (np. czołgami) - powstanie sytuacja patowa. Misja się nie zakończy (bo nie zniszczyliśmy kwatery SCUD-em), a przeciwnik także przecież nie odbuduje się, byśmy mogli powtórzyć atak. W rezultacie pozostajemy jako samotni zwycięzcy na oswobodzonej od wroga mapie, a mimo to musimy rozpoczynać wszystko od nowa!

Ale jeżeli będziemy tępo wykonywać rozkazy i nie za wiele myśleć - wszystko pójdzie gładko! Hm... chyba się myliłem - to rzeczywiście może być program szkoleniowy dla amerykańskich żołnierzy. Tych z dywizji Cannon Fodder.

Dżihad kontra Mcświat???

W warstwie fabularnej nie zaszły tu większe zmiany. Nadal jest to political fiction dla idiotów. Stany Zjednoczone - jedyny światowy obrońca pokoju, toczą manichejską walkę z

4

Producent: Rival Interactive **Dystrybutor:** Simon & Schuster Interactive **Wymagania:** P III 600 MHz, 128 MB RAM, Win'95 **Akcelerator:** niezbędny **Internet:** www.real-war.com

- szybka i dynamiczna rozgrywka, jeśli tylko nie zwolnimy z rozwalaniem wroga na kawaleczki z pewnością przeoczymy parę buraków czy niedociągnięć
- traktat Sun Tzu na płytce.

- naciągana fabułka dla idiotów
- grafika mocno nieświeża
- mierna AI,
- niedopracowane warunki zwycięstw

INFO

Wujek Sam sam przeciwko złu tego świata...

States

terrorystami w postaci Independent Liberation Army. Przyznacie, że to ładna i politycznie poprawna nazwa pozwalająca uniknąć konkretnego wskazania, kto jest naszym śmiertelnym wrogiem. Aliści sprawa to oczywista! Zarówno symbole, jak i mowa terrorystów nie pozostawiają żadnych wątpliwości, kogo mamy nie lubić.

Ponadto co i rusz napotykamy na dramatyczne doniesienia z linii frontu typu: „Francja została zajęta przez nieznane wojska". Chętnie bym się dowiedział, jak można utrzymać w konspiracji armię zdolną do błyskawicznego opanowania Francji, bądź co bądź mocarstwa regionalnego posiadającego broń jądrową. Co prawda precedensy były (patrz stareńka komedia „Mysz, która ryknęła" - np. księstwo w rodzaju San Marino, które wypowiedziało wojnę USA - i wygrało! Do tego wysyłając do akcji drużynę łuczników!), ale my tu chyba gramy serio?

Para poszła w gwizdek (znowu)

Sławetny Goebbels twierdził, że przekaz propagandowy powinien być przede wszystkim atrakcyjny, dostarczać rozrywki. W ten sposób nikogo nie będzie trzeba zmuszać do jego odbioru, a odpowiednio przemycone treści dotrą do publiczności. Autorzy Real War najwyraźniej niezbyt dobrze przyswoili sobie tę zasadę, co uzmysławiamy sobie zwłaszcza podczas kontemplacji starszej niż Egipt grafiki.

Darowałbym sobie dalsze sarkanie na temat tej ostatniej, gdyby nie porażające wymagania sprzętowe. Już lepiej zagrać w Emperor: Battle For Dune, która to gra - mimo iż ma ponad rok na karku - na moim sprzęcie działała znacznie płynniej, oferując nieporównywalnie lepszą grafikę i przede wszystkim - wyższą grywalność. W przypadku zaś Rogue States znowu cała para poszła w gwizdek. Miast sowicie ulepszyć grafikę, mnóstwo środków władowano w filmiki.

Jedyną godną polecenia rzeczą, jaką znajdziemy na płycie z RW, jest prastary wschodni traktat o sztuce wojennej autorstwa Sun Tzu (jeśli graliście w Shogun Total Wara z pewnością wiecie, o czym mowa).

Rogue States

Co roku departament stanu USA publikuje raport o międzynarodowej sytuacji na świecie. Znajduje się w nim lista państw określanych jako Rogue States. W Polsce spotkamy się z nazwą "państwa łotrowskie" tudzież "państwa zbójeckie". Chodzi o te kraje, które - zdaniem autorów raportu - stanowią zagrożenie dla światowego bądź regionalnego pokoju (ładu, porządku, ogólnej szczęśliwości). Mimo że wiele państw pozostaje w stanie wojny, tylko niektóre z nich zasługują na niechlubną sławę "łotrowskich".

Rogue Countries nie kierują się w ramach własnych działań racjonalnymi regułami polityki międzynarodowej. Dążą do wywoływania napięć i konfliktów, uciekają się do przemocy w formie różnych niekonwencjonalnych środków, jak np. sponsorowanie terroryzmu. Państwa te są nieprzewidywalne - zastosowanie wobec nich zwykłego "odstraszania" czy tradycyjnych zabiegów dyplomatycznych nie przynosi oczekiwanych skutków, a może tylko doprowadzić do zaostrzenia sytuacji. Dlatego wymagają one specjalnego i ostrożnego traktowania. W wielu z nich mamy do czynienia z represyjnymi dyktaturami.

"Państwami zbójeckimi" są: Irak, Iran, Libia, Syria, Kuba, Korea Północna.

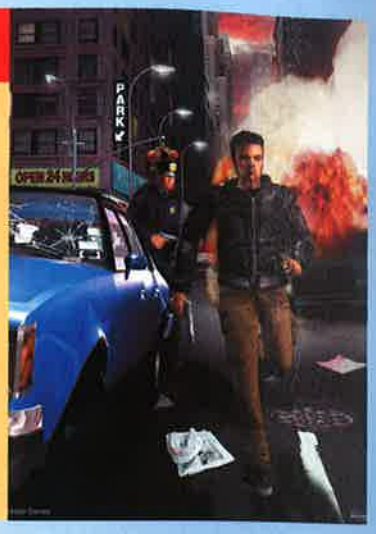
Wujek Sam sam przeciwko złu tego świata...

Nagrodzeni w Plebiscytach 2002 roku

GRA ROKU 2002

Nagrodę główną, czyli wszystkie 20 nominowanych gier otrzyma **Przemysław Janusz z Kielc** - gratulujemy!

Nagrody pocieszenia - po 1 egz. gry „GTA 3" otrzymują: **Ewa Pękowska z Olsztyna, Mateusz Rojek z Pionek, Mateusz Frąckowiak z Simianowic Śl., Rafał Orlicki z Oświęcimia, Bartosz Piekarski z Olsztyna, Tadeusz Chmieliński z Torunia, Arek Cegłowski z Biłgoraju, Bartosz Sekulski z Inowrocławia, Michał Lalik z Katowic.**



PRODUKT ROKU 2002

- monitor Mitsubishi Diamond Pro 750 SB otrzymuje: **Dariusz Szulc z Darłowa;**
- nagrywarki TEAC CD-W 540 E otrzymują: **Marek Kasprzak z Rudy Śląskiej, Piotr Wojciechowski z Bydgoszczy, Dariusz Dziemańczyk z Człuchowa;**
- joysticki Zoltrix FX-Figter otrzymują: **Edmund Steckiewicz z Wałbrzycha, Jan Kubiak z Łodzi, Michał Kobzan z Szmotułów;**
- drukarkę Canon S520 - **Piotr Wojewódzki z Warszawy;**
- kartę graficzną ATI Radeon 9000 Pro Vivo 64 MB DDR - **Marek Wiśniewski z Pruszkowa;**
- odtwarzacze MP3 PINe SM-300 T otrzymują: **Kamil Klim z Mońki, Tomasz Duda ze Sztucina;**
- odtwarzacz MP3 Pine SM-300 T - **Paweł Kocik z Wołomina;**
- drukarkę Lexmark Z65 - **Piotr Moszka z Leszna;**
- kierownicę Logitech Momo Racing - **Sebastian Kowalik z Chrzanowa;**
- kartę muzyczną Sound Blaster Extigy - **Radosław Salak z Brzegu;**
- głośniki: Creative Inspire 5.1 5100 - **Tomasz Przyk z Łodzi;** Creative Inspire 2.1 Slim 2700- **Grzegorz Galanczyk z Łodzi;** Creative Inspire 4.1 4400 - **Marcin Furtak z Redacznicy;**
- mysz Creative Optical Mouse - **Michał Przybylak z Koszlina;**

GATUNEK: CRPG/AKCJA

GROM

El General Magnifico

Ile płatków śniegowych mroźna zamieć niesie,
Ile mrówek mszyc pilnie strzeże w gęstym lesie,
Ile uschniętych liści z drzew spada jesienią,
Ilu durniów uważa, że szczęście to pieniądz,*
Ile nam się skurczyły pieniężne dochody,
Ile mętnej w sejmowych przemówieniach wody,
Ile razy nam OBOP w sondażach pobłądził,
Ile by się... ten i ów nakradł, gdyby rządził,
Ile westchnień na wiosnę drży w dziewiczym łonie,
Ile woni z bukietów barwnych kwiecia wionie,
Ile molestowanych niewiast jest w USraju,
Ile dróg się blokuje rocznie w naszym kraju,
Ile owiec niewolą co roku juhasi,
Ile wiosną po gajach słychać trelów ptasich,
Ile szczęścia nam obiecują nasi politycy,
Ile przysiąg składają rodacy w łożnicy,
Ile kruczków ma krętacz prawnik za pazuchą,
Ile razy bin Laden winien dostać w ucho,
Ile żab wiosną gromko rechoce po stawach,
Ile pękło flaszek na wiejskich zabawach,
Ilu radnych okryło się wieczystym sromem,
Tyle nitek nadziei powiązałem z GROMEM!

**EGM wie dobrze, że za pieniądze nie można kupić szczęścia, jednak gotów jest zgodzić się z twierdzeniem, iż można za nie nabyć jego bardzo dobrą imitację, właściwie nie dającą się odróżnić od oryginału*

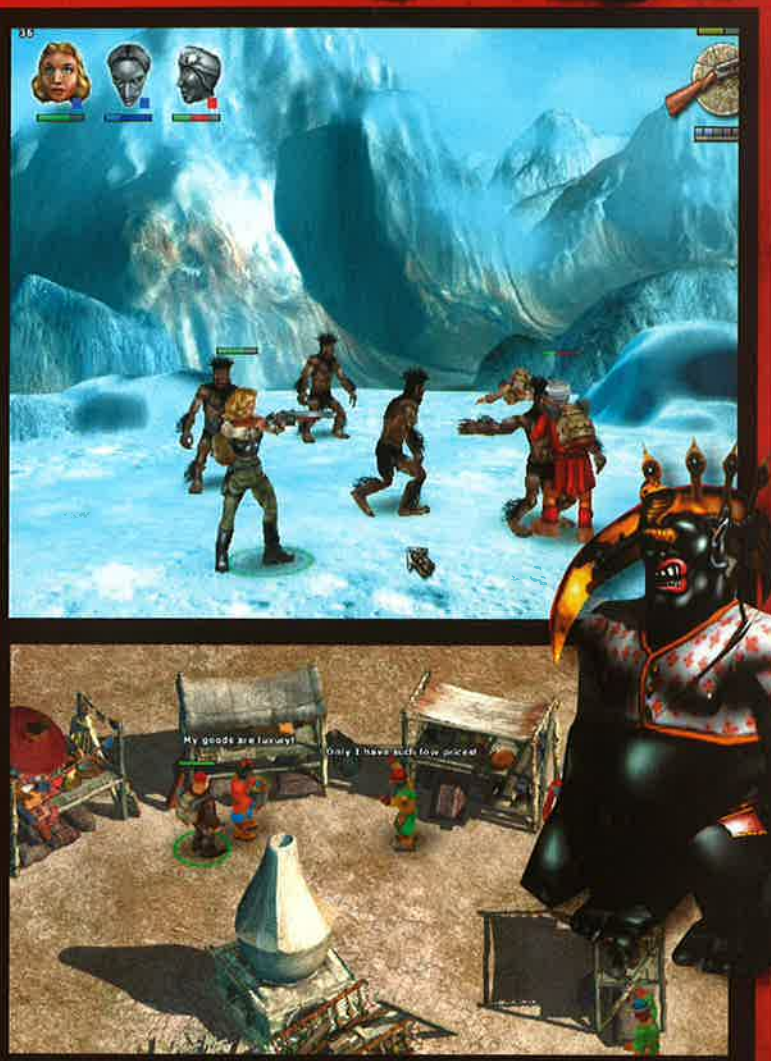
Mowa oczywiście o grze GROM, która jest polską odpowiedzią na serię Fallout. Ci, co grali choć w jedną pozycję wzmiankowanej serii, uruchomiwszy GROMA, natychmiast znajdą tu mnóstwo analogii. Ale po kolei, jak powiedział kapitan Kidd załodze kupieckiego statku, zapraszając pojmanych do spaceru po desce.

GROMosław Czempiński?

Podczas gry w GROM będziesz animował Groma właśnie, polskiego oficera komandosów(?), który po klęsce 1939 roku dostał się w łapy Rosjan. Rodzinę Groma wymordowali Niemcy (pewnie zrobili to na własny, rzeczowy i niemiecki sposób), on sam zaś spędził pewien czas w rosyjskim obozie pracy – takim to eufemizmem twórcy gry określili gułag. Uciekłszy z obozu, trafił do Tybetu. Tam los zetknął go z Czechem o imieniu Petr, niegdysiejszym praskim ulicznikiem, którego nurt historii zaniósł do Nepalu, i tam go zostawił. Obrotny Czech zajął się przemytem, bo w tym okresie w Nepalu zajmowanie się czymkolwiek innym było po prostu nieprzyzwoitością. Obu naszych bohaterów poznajemy w chwili, gdy wędrując górską przełęczą, spostrzegają lecący w dole (owszem, tak - akurat w Tybecie mogło się to zdarzyć!) niemiecki sterowiec. Grom natychmiast wyjmuje z juków wierną gwintówkę i przystępuje do ostrzału sterowca z takim mniej więcej skutkiem, jakby próbował splunięciami ugasić wielki piec hutniczy. Od tej chwili gra jest twoja.

Grom z jasnego nieba...

Zabawa w istocie przypomina tę, jaką miałem podczas gry w Fallouta. Gromowi – o czym nasz bohater początkowo nie wie – przypadnie w udziale misja uratowania świata przed panowaniem Brunatnej Zarazy. Złe typy – oczywiście Niemcy! – pragną odnaleźć (jak zawsze...)



jakiś starożytny artefakt, który bogowie podarowali Ardżunie (to taki staro indyjski wszechstronny Arnie i Rambo w jednym, i do wynajęcia), a który (artefakt, nie Ardżuna!) okazał się straszliwą bronią. Ci nieliczni gracze (☺ !), co nie czytali świętych ksiąg indyjskich (Mahabharata i inne) dowiedzą się pewnie nie bez zdziwienia, że w starych sanskryckich tekstach opisano działanie broni (nazywanej w nich strzałą Indry), którą dziś określilibyśmy jako rakietowy pocisk taktyczny z głowicą jądrową. (Przecinała ona niebo ognistą strugą, potrafiła unicestwić całe miasto w jednym błysku jaśniejszym niż tysiąc słońc i raziła niewidoczną śmiercią – ludzie znajdujący się w pobliżu punktu trafienia, a którzy pozornie zostali nietknięci, umierali w okropnych cierpieniach wiele dni później, nie wiedzieć czemu - bowiem otwierały się im paskudne, niegojące się rany.) Nic dziwnego, że po wojnach, jakie toczyli ze sobą bogowie, straszliwą broń dokładnie ukryto. Teraz oczywiście naziści postanowili ją odszukać i użyć jej, by osiągnąć Zwycięstwo Ostateczne i Bezdyskusyjne. Pomysł, na jaki wpadli twórcy gry, jest tak niezwykle oryginalny i przejrzysty jak kilkakrotnie wyprany papier toaletowy. Należą im się za to gratulacje przede wszystkim od panów Spielberga i Lucasa.

PoGROMcy zła

Podczas gry będziesz musiał (jako Grom) eksterminować niemieckich żołnierzy Wehrmachtu (którzy niecnie się namnożyli w Himalajach), rozmaitych opryszków, jakich w rzeczy samej nie brakowało na tybetańskich szlakach, i oczywiście kosmatych Yetich. Wszyscy są upierdliwi, złośliwi i przebiegli – raniony Niemiec czy bandyta wycofują się, kryją za skałami lub kładą na ziemi (*) i zaczynają strzelać. Zawsze też ściągają posiłki głośnymi wrzaskami.

Do dyspozycji będziesz miał rozmaity oręż - karabiny (przydatne i w walce wręcz, bo można walić kolbą), pistolety Mausera, rozpylacze MP, garłacze, obrzyny, panzerfausty, a także sporo broni kłujnej, siecznej i dźgajnej – noże, miecze itp. Za każdym razem, przystępując do walki, musisz podjąć decyzję, czym będziesz raził niemilców (w razie braku czegoś poręcznego zawsze możesz walić po mordach gołymi pięściami – Grom nie jest bynajmniej pacyfistą). W użyciu oręża stopniowo będziesz nabywał coraz większej biegłości, co zaowocuje skuteczniejszym jego działaniem.

Godzi się wszakże zauważyć, że Grom wcale nie korzysta z umiejętności, jakie musiał posiąść jako oficer komandosów (fakt, iż mieliśmy takowych w roku 1939, okazał się dla mnie zaskakującą nowością. A jednak mieliśmy w istocie dwa oddziały dywersyjne składające się z przeszkolonych ułanów!) Nocna walka w niemieckim obozie aż się prosi o duszenie wrogów skarpetką czy wbijanie im chylkiem ołówka w... potylicę - co wedle naszego byłego szefa jednostki specjalnej o nazwie identycznej z tytułem gry, generała P., jest podstawową umiejętnością każdego komandosa. (Sam generał oczywiście wie, jak zabić wroga, choćby włosem wyrwanym z (_!_), czym się kiedyś chwalił) Nie wszystkie konflikty nasz bohater musi rozwiązywać siłowo - niekiedy będzie się mógł przemknąć obok nieprzyjaciół niepostrzeżenie, stosując sztukę czołgania pełzaniem (czy pełzania czołganiem), w której naśladował będziesz wiekopomne wzory Winnetou i Old Shatterhanda.

* ciekawe, że co prawda programiści GROMU zauważyli, że leżący na ziemi żołnierz przedstawia sobą znacznie trudniejszy do trafienia cel, ale też nie uwzględnili kłopotliwej okoliczności, że wtedy każda niemal rana, jaką otrzymuje leżący, jest raną śmiertelną, bo najczęściej dostaje w głowę jako następstwo ułożenia się twarzą ku nieprzyjacielowi – nie doczekałem się jeszcze tego, by fakt ów wzięli pod uwagę twórcy choć jednej gry komputerowej)

Realizmu tu od GROMa

Zachwycony tymi wszystkimi atrakcjami dopiero po dłuższej chwili spostrzeżesz, że realizm gry jest w zasadzie pozorny. Mieczem możesz siec wroga do śmierci z przymiotnikiem zaczynającym się na „u", a skutki na ogół okazują się mizerne - do tego, by wyzionął ducha, trzeba go trafić kilkanaście razy. Co prawda, nie spotkałem jeszcze gry, w której sprawy miałyby się inaczej. W rzeczywistości niełatwo jest wroga trafić zimną głownią, bo zazwyczaj uporczywie uchyla się od współpracy i wykonuje złośliwe uniki, ale jak się go choć raz dobrze trafi cięciem zza ucha, zwykle jest „po zawodach". To samo można by rzec o strzelaniu (no, chyba że ktoś używa wiatrówki) - zwykle trudno jest trafić, ale gdy już się dopnie swego - to trafiony, poza jakże wiele mówiącym tekstem „aaaaargh!", zwykle niewiele ma potem do powiedzenia. A trzeba przyznać, że np. garlacze używane w grze przez bandytów (można je im oczywiście odbierać i walić z nich osobiście) w istocie nie były może skuteczne na odległość przekraczającą kilka kroków, ale z bliska raziły tak, że trafionym osobnikiem od razu można było nadziewać kaszankę. Tymczasem nasz bohater musi na jednego wroga zużyć co najmniej kilka strzałów. Ogromnie jest irytujące to strzelanie i obserwowanie, jak pasek energii życiowej trafianego przeciwnika kurczy się niewiele wolniej niż kredyt zaufania narodu do partii rządzącej.

Na ironię losu zakrawa fakt, że grę zrobioną przez polską grupę programistów poznaję w wersji angielskiej...

Co prawda, na obronę twórców gry można by rzec, że do Tybetu Niemcy z pewnością posłali strzelców alpejskich, a były to najtwardsze s...syny Trzeciej Rzeszy - i być może najlepiej wyszkoleni żołnierze świata.

Najzabawniejsze jest w tym to, że odległość niewielki ma wpływ na skuteczność użycia broni - z bardzo skutecznego skądinąd niemieckiego pistoletu maszynowego MP musisz kilka razy trafić niemilca seriami, aby zrobić na nim wrażenie, choćbyś strzelał niemal z przyłożenia. Ten grzech trafił się i twórcom Fallouta, ale tam był on mniej widoczny. (W Fallout prawdziwym utrapieniem były kuloodporne kamizelki, które wkładali wrogowie - można ich jednak było razić w rozmaite części ciała.) Twórcy GROMA powinni uwzględnić fakt, że podczas II wojny światowej zwykły żołnierz nie wiedział nawet o tym, że istnieje coś takiego jak kuloodporna kamizelka.

Nie od razu wroga rozGROMimy

Pierwsze momenty gry są swoistym szkoleniem w trybie Tutorial, który zaznajomić ma gracza z interfejsem gry i nawigacją po jej obszarze. Można go ominąć, usilnie to jednak odradzam. Rzecz w tym, że przeszkolenie jest niezwykle pożyteczne i znacznie zwiększa prawdopodobieństwo przetrwania naszego bohatera, który i bez tego ma mniej więcej takie szanse jak człowiek usiłujący dmuchnięciem zatrzymać huragan. Tutorial opracowano starannie i przebiegle, bowiem nie zwalnia za bardzo tempa rozgrywki i stanowi integralną część gry. Kolejne jego etapy można zresztą ominąć... ale to już się czyni na własne ryzyko.

Od GROMa przedmiotów

Polegli wrogowie zostawiają rozmaite przedmioty, które zawsze dobrze jest zbierać, bo nawet jeżeli w danej chwili nie są potrzebne - mogą się przydać do handlu z rozmaitymi kupcami, a ci trafiają się niemal wszędzie. Umiejętność targowania się (która również „rośnie w miarę użycia") pozwoli Gromowi, i jego kompanom, coraz skuteczniej zbijać dość wygórowane żądania kramarzy. Sporo ciekawostek możesz też znaleźć, myszkując po chatach i namiotach (zawsze stoją puste!). Nasi bohaterowie podczas gwałtownych starć doznają rozmaitych uszczerbków na zdrowiu, a te, owszem, można podleczyć (albo samo się regeneruje po odpoczynku) korzystając z pakietów medycznych lub tajemniczych kamieni zdrowia (?). Wszystko to razem przypomina Fallouta jak obszył.

Dobrze rozstrzygnięto z kolei sprawę pojemności plecaka: nie jest ona nieograniczona i – jak na przykład w Darkstone'ie, trzeba kombinować, jak ułożyć w nim przedmioty, by te się zmieściły (niekiedy trzeba się dobrze zastanowić –które z nich zabrać ze sobą, a które zostawić). To akurat jest bardzo realistyczne – nie podobają mi się gry, w których bohater chowa zdobyczny czołg do kieszeni i spokojnie idzie dalej, pogwizdując np. ulubiony marsz. Bohaterstwo bohaterstwem, a fizyka fizyką.

Ciekawym pomysłem (choć nasi chłopcy pierwsi na to nie wpadli) jest korzystanie z jucznego jaka - ten cierpliwie niczym chiński kulis dźwiga wszelkie ciężary, odciążając częściowo bohaterów. Jak - zależnie od wydanych mu poleceń - albo podąża za Gromem, albo zostaje w miejscu, albo sam szuka drogi do celu. Inteligentna bestia – niejeden człowiek by się z tym nie sprawił! Rosjanie przerobili go później na słynny myśliwski samolot. :)

Nie wszyscy za jednego

Nasi bohaterowie nie zawsze będą działać wspólnie. Czech - choć nie (_!_) i nie umyka, gdy przychodzi do zamiany siły argumentów na argumenty siły - nie ma duszy awanturnika i woli, jeżeli się da, unikać sytuacji niebezpiecznych. Podczas pałętania się po Tybecie Grom często będzie zyskiwał wsparcie kompanów dość niespodziewanych - w pewnym momencie przyjdzie mu współpracować z tajnymi służbami Jej Królewskiej Mości, które będzie reprezentować twarda jak

Który z was to Indiana Jones?

stary rzemień, ale znacznie od niego bardziej atrakcyjna agentka Margaret „Fishbone". Pozna też tajemniczego kucharza z tybetańskiego zajazdu i niemieckiego antyfaszystę (który zaskakująco dobrze włada bronią), Hansa Dietricha. Wszyscy oni pomagają Gromowi - jedni z własnych pobudek, inni z rozkazu przełożonych.

Podczas niektórych walk grupowych wiele będzie zależało od twego zmysłu taktycznego - i dość szybko się przekonasz, że jeden dobrze ustawiony żołnierz znaczy niekiedy więcej od całej gromady biegających bezładnie durniów. Jako się rzekło, AI przeciwników jest wysokie. W walce możesz przejąć dowodzenie całą grupą albo pokierować jednym z kombatantów - a pozostali jakoś radzą sobie sami i bynajmniej nie stoją bezradnie.

Z drugiej strony - rzec trzeba, że już mniej więcej dwa lata temu twórcy Fallout Tactics spostrzegli, iż jedni gracze lubią RTS-y, drudzy zaś wolą gry w trybie rozgrywek turowych i dali wszystkim możliwość wyboru - jakiej nie masz w GROMIE, bo tę grę rozgrywasz w czasie rzeczywistym. Nie da rady starannie zaplanować przebiegu walki, chyba że po jej niezbyt pomyślnym zakończeniu odwołasz się do wcześniejszego zapisu (gra dokonuje automatycznego zapisu po dotarciu do każdej nowej lokacji) i rozegrasz starcie ponownie. Nie jest to rozwiązanie, jakie trafia do przekonania. Co prawda, można skorzystać z opcji zatrzymania gry klawiszem (domyślnie SPACJA), ale to nie to samo. W sukurs graczowi przychodzi natomiast - jak zresztą w każdej uczciwie opracowanej grze - możliwość własnego zdefiniowania klawiszy skrótowych, co pomaga podczas sterowania postacią w niebezpiecznych dla niej sytuacjach.

Pieruńsko dobra grafika?

No, zła nie jest. Ba, nawet się może podobać. Co prawda, można by się upierać przy stwierdzeniu, że jeżeli bohater pozytywny ma taką mordę jak ma - to nie chcielibyście zobaczyć, jak z bliska wyglądają niemilcy. Wszystko jednak jest sprawą konwencji. Trzeba też przyznać, że graficy mieli niezły pomysł, by rezygnować z widoku izometrycznego, gdy bohaterowie wejdą do jakiegokolwiek pomieszczenia. Jest

to miłe urozmaicenie. Animacje... takie sobie. Otwierający grę filmik, który powinien być wizytówką gry, wygląda dość topornie i może niektórych zniechęcić - później jest też nie lepiej. Umówmy się, że nie animacje są najmocniejszą stroną gry.

Oprawa dźwiękowa też może budzić sporo zastrzeżeń - jest... powiedziałbym, aż za bogata. Chodzi o to, że w wielu miejscach, a osobliwie na bazarach - słuch gracza będzie atakowany przez osobliwą kakofonię, na jaką składają się wschodnie melodyjki i właściwa wszelkim targowiskom wrzawa. Mnie osobiście rzecz się podoba... ale to sprawa gustu.

GROMnice zapalić?

Irytujące jest natomiast ograniczenie miejsc, w których można dokonywać zapisu gry. Zatem można ją zapisać w dowolnym miejscu i dowolną liczbę razy, ale ogółem ilość zapisów jednocześnie przetrzymywanych na dysku nie przekracza dziesięciu, co zmusza gracza do wymazywania starych save'ów. Nie jest to najlepszy pomysł, bo niekiedy dla samej przyjemności typu „przeżyjmy to jeszcze raz" ma się ochotę wrócić do jakiegoś fragmentu gry, a tu - kicha!

Jeśliby wyliczać dalsze braki - trzeba by stwierdzić, że swoboda, z jaką gracz może się poruszać po obszarze gry, jest pozorna, a jej scenariusz w zasadzie liniowy. Owszem, potrzebne pieniądze można zdobywać na kilka sposobów (masz nawet parę pomniejszych questów do wykonania), ale w rzeczy samej musisz robić to, co w danej chwili przewidzieli twórcy gry. Konieczność namysłu ograniczono niemal do zera - od napotkanych postaci i rezydentów otrzymujesz niemal instrukcje dalszego postępowania i cała twoja aktywność zostaje ograniczona do rozprawiania się z coraz bardziej nachalnymi wrogami. Liniowość akcji posunięto do tego stopnia, że uniemożliwia się graczowi zaglądanie do miejsc na mapie, które w danym etapie przestają być istotne dla scenariusza - ułatwia to co prawda nawigację po obszarze gry, ale wysiłek myślowy gracza ogranicza niemal do zera.

ZaGROMy?

Na koniec uwaga natury ogólnej. Gra powstała w wyniku wysiłku polskich programistów. Od dawna z uporem maniaka twierdzę (nie, by ktoś chciał mnie wysłuchać, ale ja i tak wiem swoje), że minęła epoka, w jakiej Polska była wielka. Nie będzie już Polski od morza do morza, choćby narodowcy nie wiedzieć jak się upierali przy tym nonsensie. Jesteśmy skazani na średniość – ale przecież nie musimy być średni we wszystkim. Przykład Rosji, która potrafiła stać się potęgą w szachach, a teraz jej programiści coraz częściej zaskakują świat doskonałymi produktami - świadczy o tym, że istnieją dziedziny ludzkiej działalności, w której nawet nie za bardzo zamożne państwo może osiągnąć nieliche zyski, byleby jego politycy docenili wagę inwestycji w wykształcenie. Bardzo bym chciał, aby za grą GROM poszły inne... i aby twórcy tej właśnie nie spoczęli na laurach, tylko dalej robili swoje... a może w końcu doczekamy się dzieła, do jakiego nie będę się mógł przyczepić. W końcu nie od razu Kraków zrujnowano... czy jakoś tak. A swoją drogą, na ironię losu zakrawa fakt, że grę zrobioną przez polską grupę programistów poznaję w wersji angielskiej...

PS EGM serdecznie dziękuje Shadow Knightowi za kilka rzeczowych, a przydatnych uwag podczas oceniania gry.

CD-ACTION 03/2003

INFO

7

Producent: CDV **Dystrybutor:** Cenega **Wymagania:** PII 350 MHz, 128 MB RAM, MS Windows 95/98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB **Akcelerator:** tak **Internet:** http://www.colonelgrom.de/english/thegame.php?l=e

- oryginalna i starannie opracowana grafika
- niezbyt wysokie wymagania sprzętowe
- dobra ilustracja muzyczna
- ciekawy scenariusz

- liniowy scenariusz
- pewne braki realizmu
- oklepany pomysł wyjściowy

Allor

Wyścigi klocków LEGO? Dziękuję, to już było. W dodatku fatalne. Niech to ktoś inny zrecenzuje ...Zaraz! A co to? ...Niemożliwe! Przecież to zupełnie inna gra! Na dodatek fajna.

GATUNEK: WYŚCIGI

DROME RACERS

By rozwiać wątpliwości - za powyższą reakcję odpowiadało intro. I to składające się jedynie z urywków paru różnych typów wyścigów (terenowe, szosowe i coś, co wyglądało jak drag-race). W dodatku jeszcze w formie filmu. A choć wyglądało to niezwykle zachęcająco (bardzo dynamiczne: z przewrotkami, ogniem i piachem lecącym spod kół, latającymi rakietami i tajemniczymi poduszkowcami, no i co równie istotne - z bardzo inspirującym wyglądem), nie trudno zauważyć, że te sceny to po prostu... sekwencje z gry. A jeśli tak ma wyglądać gra... Hm, no to jednak wezmę tę grę do obróbki, nie ma sprawy.

W menu do wyboru: wyścig szybki, wyścig z czasem, kariera na wyścigach, wyścigi w sieci. Dwie pierwsze opcje wyjaśniają się same - można niezobowiązująco przejechać pojedynczy wyścig lub bić rekordy czasowe. Najciekawsze jednak kryje się pod trzecią opcją, czyli karierą.

Jak powstaje nowy wóz?

1

Na początku musimy zdobyć taki oto krążek - pierwszy dostaje się już po drugim MCR-rze i wygraniu pierwszego pojedynku.

2

Po zdobyciu krążka udajemy się do pani mechanik i wybieramy opcję tworzenia nowego wozu - do tej propozycji jest nastawiona równie entuzjastycznie, co my!

Ludzik do ludzika...

Wcielamy się tu w rolę nowego kierowcy, co to właśnie załapał się na etat w podrzędnym teamie wystawiającym własnego przedstawiciela w amatorskiej lidze ludzików z klocków. Na szczęście poza Maxem - naszym kierowcą - reszta teamu wygląda normalnie, co w przypadku mechanika zresztą ma całkiem spore znaczenie. Wraz z angażem zyskujemy dostęp do trzech wozów, miłej pani mechanik opiekującej się nimi (co - mam nadzieję - wyjaśnia, dlaczego wygląd mechanika ma znaczenie), 'jajogłowca' zajmującego się zachowaniem naszych postępów w grze oraz brodatego posiadacza skórzanej kurtki, za którego pośrednictwem będziemy odpowiadać na osobiste wyzwania innych kierowców, a także trenować solo na torach oraz przeglądać tipsy dotyczące jazdy.

Najważniejszą osobą jest tu - rzecz jasna - uprawiająca taniec brzucha pani mechanik. I to wcale nie ze względu na wygląd - w końcu to wyścigi samochodowe i ważniejsze są tu jej umiejętności. Dokładniej to trzy z nich (inne - nawet jeśli je ma - wykraczają poza granice miejsca przeznaczonego dla tej recenzji): zapisywania nas na zawody, ulepszania wozów, które nasz wspaniały team ma, oraz konstruowanie nowych.

...A wstęp do wyścigu

Sednem są tutaj oczywiście wyścigi – pogrupowano je w MCR-y. Zaczynają się standardowo czyli od opcjonalnego wstępu do drag race'u. Ten rozgrywany jest systemem pucharowym, a sprint po prostej służy tu ustaleniu kolejności na starcie pierwszego wyścigu. I w zasadzie jest banalny. Kierowca dodaje tu jedynie gazu i zmienia biegi na wyższe oraz uważa, by nie rozsadzić silnika, no i uzyskać jak najlepszy czas. Tyle teoria, bo na początku może być trudno, zwłaszcza z wyczuciem odpowiedniego momentu na zmianę biegu.

Co w tym takiego trudnego? Ano, jeśli zrobimy to za wcześnie, koła napędowe wpadną w poślizg, silnik zacznie wyć, by po chwili zrobić „bum". Gdy zmienimy bieg za późno... silnik zaczyna wyć, by po chwili zrobić „bum", a my odpadamy z dalszej walki. Można oczywiście zdjąć nogę z gazu - i nawet trzeba - ale jeśli nie wyjdzie nam zmiana biegów, i tak stracimy czas. Lepsze to wprawdzie od utraty silnika, ale przecież walczymy o pole position!

Wyścigu start

Starty dzielą się na dwa rodzaje: zatrzymany, z którym mamy do czynienia w pierwszym wyścigu danego MCR-a, oraz lotny, stosowany w kolejnych. Pierwszy jest do bólu standardowy (czyli dwa nieco względem siebie przesunięte rzędy - pozycja zależy od wyników w drag race'ie - jeśli go opuściliśmy, startujemy z samego końca). Drugi jest o tyle mniej popularny, że bolidy wyjeżdżają pojedynczo z dość dużymi przerwami czasowymi. Tak „na oko" pięć długości wozu, przez co po starcie ma się zazwyczaj kilka chwil spokoju - do pierwszych znajdziek.

Kolejność w starcie lotnym zależy od tego, jak radziliśmy sobie w poprzednich MCR-ach - przy czym nagradzani są lepsi, nie gorsi - więc po wygranej w pierwszym wyścigu nie czeka nas na szczęście ponowne (o ile opuściliśmy eliminacje tudzież nie poszły nam drag race'y) wyprzedzanie innych kierowców. Odrabianie strat jest wprawdzie przez to nieco trudniejsze, ale przecież to my będziemy zazwyczaj najlepsi, zatem w praktyce oszczędza to nasze serduszko. Jego akcja i tak przecież ulegnie wystarczającemu przyspieszeniu w czasie wyścigu.

Nie jest to wprawdzie tytuł rewolucyjny, ale wykonano go w sposób bardzo przyjemny dla oczu i uszu, a poza tym jest najzwyczajniej w świecie grywalny. I to bardzo!

Zrobieni w trąbę

A nie są to zwyczajne wyścigi, więc i problemów jest tu nieco więcej. Ot, choćby taka trasa w kanionie z nieodłączną trąbą powietrzną. Jak na trąbę przystało, potrafi naszym bolidem rzucić aż (nie) miło. I co z tego, że byliśmy pierwsi, skoro po tej drobnej interwencji sił wyższych nagle lądujemy na samym końcu? Na szczęście nie zajmuje ona całej szerokości toru, więc zazwyczaj można przejechać obok. Także jej zachowanie jest w miarę przewidywalne - nie pojawia się niespodziewanie tuż przed przednim zderzakiem, a w miarę spokojnie pełza po torze i na decyzję, z której

3

Wybieramy koła nowego wozu: na stanie są terenowe, szosowe i odpowiednie do drag race'u - wybór ten determinuje przeznaczenie wozu.

4

Wybieramy nadwozie pojazdu: lekkie, średnie lub ciężkie. Zależy od niego prowadzenie się wozu, pancerz, przyspieszenie, a także maksymalny poziom upgrade'ów.

5

Teraz pozostaje już tylko wybór koloru oraz nadwozia. O ile kolor ma znaczenie stricte estetyczne, o tyle nadwozie wpływa także na prowadzenie się wozu - niestety, charakterystykę nowego bolidu można poznać dopiero po jego stworzeniu.

6

Gotowe! Niestety nic więcej zmienić już nie można, więc zbyt wiele wspólnego z prawdziwymi klockami LEGO to nie ma. Dobre jednak i tyle. Nie pozostaje nam już nic innego, jak wypróbować nowy twór w praktyce i trzymać kciuki za to, by dało się tym jeździć. Na wypadek niewypału jednak warto przed budowaniem zrobić save, by później móc zacząć jeszcze raz, bez konieczności zdobywania nowej monety.

strony ją ominąć, trochę czasu się ma. Niewiele - fakt, ale zazwyczaj wystarcza.

Ale trąba powietrzna to i tak małe piwo. Najgorsze spotyka nas zazwyczaj od strony zderzaka tylnego, nie przedniego - a to za sprawą innych uczestników wyścigu.

Dzięki małej pomocy

W końcu cel uświęca środki, a tych jest tu akurat całkiem sporo. Dome Racers bowiem to gra w rodzaju Dethkarz, innymi słowy klon Wipeouta, tyle że na kołach. Pełno tu zatem wszelkiej maści znajdziek i pomocników. Najprzyjemniejsze są zielone strzałki, dzięki którym zostają po nas tylko ślady spalonej gumy – inaczej rzecz ujmując, przez pewien czas „nas nie dogoniat". Chyba że przeciwnicy też skorzystają z ich pomocy (strzałek), bo akurat ci „pomocnicy" nie znikają, jak to przedstawiciele dwóch pozostałych rodzajów.

Znajdźki, te znikające, mają postać kul: zielonych (naprawiają uszkodzenia bolidów) lub czerwonych, które kryją wszystko inne - od „podręcznego zestawu poduszkowego", zdolnego czasowo zmienić nasz pojazd w poduszkowiec, przez służące biernej obronie miny do jak najbardziej aktywnych rakiet (są i samonaprowadzające się na cel, i kierowane, za to odbijające się od ścian), wirujących błyskawicznych dysków (co należy czytać jako dysk z błyskawic, który otacza pojazd) czy czegoś, co wygląda jak pierwsze satelity Ziemi, a w rzeczywistości jest... też satelitą – tyle, że krąży nad ofiarą i pieści ją prądem, poważnie utrudniając zapanowanie nad maszyną. Jest jeszcze takie cudo, co to właściwie oślepia trafionego i zmusza go do jazdy po omacku, itd.

Gra jest miła, ładnie wykonana oraz mocno uzależniająca i jeśli tylko tego typu wyścigi kogoś interesują, na pewno nie będzie nią rozczarowany!

Po wygranym MCR-rze

Otrzymuje się - rzecz jasna - puchar, a także możliwość startu w następnych zawodach (stare też można powtórzyć, a w przypadku zajęcia gorszego miejsca wręcz trzeba). I wydania u pani mechanik zarobionych na startach pieniędzy. Po niektórych wygranych dostaniemy także monety pozwalające na stworzenie nowego wozu, ale akurat o tym dowiecie się z ramki, nie będę się powtarzał.

Po zdobyciu odpowiedniej liczby pucharów otrzymujemy propozycję startów w wyższej lidze. W praktyce oznacza to, iż możemy wybrać następny MCR zarówno z ligi dla początkujących, jak i dla średniaków (lub jeszcze zaawansowanych, ale to dopiero po zrobieniu odpowiedniego wrażenia w drugiej lidze). Jednak nie ma się co za szybko tam pakować - lepiej zdobyć jeszcze trochę kasy, aby ulepszyć wozy i zwiększyć tym własne szanse (choć i tak warto w wyższej lidze spróbować swych sił - jeśli uda się nam wygrać, dostaniemy za to dużo więcej kasy niż w lidze słabszej).

Porachunki osobiste

Ale na MCR-ach i ligach świat się nie kończy. Są jeszcze - wspomniane wcześniej - porachunki osobiste. Startuje się w nich jeden na jeden i na czterech odmianach jednego z dziewięciu dostępnych w grze torów (wyzwań jest sześć, więc nie na każdym torze będziemy mieli okazję się ścigać), a naszym celem jest - rzecz jasna - pokonanie przeciwnika na każdym z nich. Za proste to nie jest (w końcu wyzywa nas ktoś dobry), ale można do tych prób wielokrotnie podchodzić. Nie trzeba, tak jak w MCR-rze, robić wszystkiego za jednym zamachem, nikt nas także nie zmusza, by zająć się wyzwaniem od razu po jego otrzymaniu.

A co po wygraniu? Przede wszystkim własna satysfakcja, plus kasa i możliwość stworzenia nowego wozu.

Wygląd to nie wszystko

Ale jest bardzo ważny. Nie ma się jednak co obawiać - Drome Racers pod względem wykonania nie ma się absolutnie czego wstydzić. Wylatujące spod kół tumany kurzu, świetnie przygotowane trasy (plus warunki pogodowe oraz pory dnia), wozy wyglądające jak rzeczywiste czy wreszcie animacja... Kurczę, ostatnimi czasy poprzeczka poszła wprawdzie wysoko w górę, ale ta gra i tak zdołała wywrzeć bardzo pozytywne wrażenie. Zwłaszcza jak się na nią patrzy „w ruchu", bo reagujące na najdrobniejsze nierówności zawieszenie po prostu urzeka. I co z tego, że wygląda to, jakby znajdowało się ono (zawieszenie) w feldze? Grunt, że się odpowiednio prezentuje - to w końcu klocki i absolutnego realizmu nie ma co tutaj oczekiwać.

Całkiem nieźle prezentują się także uszkodzenia wozów. Aż miło popatrzeć, jak po trafieniu rakietą nasze cacko traci parę klocuszków, a po naprawdę brutalnym potraktowaniu przez rywala wygląda jak dymiący się szkielet.

A co z muzyką? Oczywiście jest, po jednym soundtracku przypisanym do każdego toru oraz bonusowym, umilającym pobyt w kwaterach teamu. W dodatku jest całkiem miła - o ile komuś technowariacje nie przeszkadzają i nie musi jeździć przy czymś ciężkim. Można ją zresztą wyciszyć, poza tym nawet na standardowych ustawieniach stanowi tylko tło dla dźwięków silników - i bardzo dobrze.

Bawić się w te klocki?

Bawić. Nie jest to wprawdzie tytuł rewolucyjny, ale wykonano go w sposób przyjemny dla oczu i uszu, poza tym jest najzwyczajniej w świecie grywalny. I to bardzo! Mimo że nie jest to niestety gra bez wad. Wprawdzie drobnych, ale... Najbardziej brakuje tu automatycznych save'ów: nie zawsze się o nich pamięta, a w przypadku zwisu czy innego nieprzewidzianego wypadku (a parę się ich niestety zdarzyło...) można w bardzo prosty sposób stracić wiele godzin grania. Poza tym bolid szosowy, jaki otrzymujemy na początku, potrafi doprowadzić na skraj szaleństwa. Jest cholernie i absolutnie mułowaty!

Na szczęście wraz z upgrade'ami (zwłaszcza opon) nawet on zaczyna zachowywać się „po ludzku" (przy okazji poprawia się wszystkim naszym wozom, bo każde z ulepszeń jest automatycznie, i za darmo, przenoszone na całą naszą stajnię). Dość szybko można także stworzyć nowy pojazd, wady tej pozbawiony, co jednak się na początku nawkurzamy - to nasze.

Stąd też ostateczna ocena. Gra jest miła, ładnie wykonana oraz mocno uzależniająca i jeśli tylko tego typu wyścigi kogoś interesują, na pewno nie będzie nią rozczarowany. No, może troszeczkę na początku (przez tego muła na czterech kółkach), ale to na szczęście szybko mija.

8

INFO

Producent: Electronic Arts ■ **Dystrybutor:** Cenega ■ **Wymagania:** P III 500, 64 MB RAM, Windows 98/Me/2000/XP ■ **Akcelerator:** tak, 16 MB ■ **Internet:** www.ea.com

- ■miła grafika ■niezgorsze trasy ■spora grywalność ■trzy typy wyścigów
- ■niewykorzystana opcja tworzenia wozów

GATUNEK: LOGICZNO/ZRĘCZNOŚCIOWA

BOMBER FUN

Qn`ik

Są rzeczy, które już w pierwszym wydaniu były idealne i nie da się ich poprawić. Wszelkie zaś próby modyfikacji takowych bardzo szybko pokazują, że „ulepszone" często oznacza „niepotrzebnie udziwnione". Prosty przykład: koło. Albo: Tetris. Bądź: Dyna Blaster...

Dyna Blaster, gra (na PC) z 1990 roku (a na 8-bitowcowcach chyba od 5 lat wcześniej), była hitem każdej szkoły wyposażonej w pracownię komputerową - do dziś pewnie zresztą jest, szczególnie tam, gdzie maszyny mają zawrotnej szybkości procesory 286. Reguły są tu proste niczym przepis na zupę instant z torebki - postaw bombę i uciekaj, by poza ścianą nie zniszczyła i ciebie. Za to przeciwnika - i owszem. Naturalnie po drodze znajdziesz kilka bonusów i bajerów, ale i tak opanowanie wszelkich zasad zajmie ci najwyżej kilka minut. Tak jest w prekursorze, a jak rzecz wygląda w BomberFUN? Prawie identycznie.

Po uruchomieniu gry pojawia się krótkie i mało efektowne intro - ale pamiętać należy, że BomberFUN to gra (wybitnie) niskobudżetowa. Później pozostaje jeszcze wybranie planszy, liczby graczy, sterowania - i już można wskoczyć na etap, aby stoczyć emocjonujący pojedynek. Przed grą kamera krąży między korytarzami planszy, dając możliwość podziwiania grafiki - niezłej, trzeba przyznać (patrząc jednak z perspektywy gry z roku 1990. No, niech będzie: 1997).

Kto, gdzie i z kim

W grze walczyć można aż na dwudziestu planszach, po cztery na każdy z pięciu światów: standardowy, antyczny, arabski, Majów, no i perełka - Atlantyda, oczywiście zatopiona. Szczególnie ta ostatnia warta jest zawieszenia oka - perspektywa jest lekko „zagięta" - rzeczywiście sprawia wrażenie, że wszystko dzieje się pod wodą. Etapy, poza wyglądem, różnią się przede wszystkim wielkością i poziomami. W przypadku tych klasycznych i najprostszych obserwujemy całą mapę, która bezproblemowo mieści się na jednym ekranie. Zaś poza skrzynkami do niszczenia i elementami niezniszczalnymi nie ma na niej nic więcej. Zabawa bardziej się komplikuje przy molochach, w których - w rozgrywce jeden na jednego - połowa czasu gry schodzi na znalezienie przeciwnika. Poza tym w tak dużych planszach są dodatkowe mosty, łączące odległe punkty – zaś droga poruszania się niezwykle praktyczna, gdyż dzięki niej można ominąć dziesiątki skrzyń.

Autorzy, chcąc jak najbardziej urozmaicić rozgrywkę, dali również graczom opcję wyboru postaci - spośród 14 różnych modeli. Te są przyporządkowane do określonych światów, ale można korzystać w każdym ze wszystkich - nie ma więc problemu w chodzeniu płetwonurkiem po arabskiej pustyni. Wszystko to jednak tylko kosmetyka - wybór, poza walorami estetycznymi, nic w grze nie zmienia.

Efekty wybuchów wyglądają znakomicie - ale przez to nie zawsze widać, jaki jest zasięg bomb.

Atlantyda jest zdecydowanie najładniejszym otoczeniem w grze.

Kupić - czy warto

Trudno jest wystosować jakiś większy zarzut przeciwko tej grze. Wszystko tu jest na swoim miejscu – nie najgorsza grafika, nieco monotonny, ale w gruncie rzeczy znośny dźwięk, ale... Grając, czułem się, jakby to była tylko darmowa prezentacja, nie zaś produkt, za który muszę zapłacić (choć niewiele - 20 złotych). Gra przypomina mi nieco PacMana, który promował wprowadzenie w Europie wspólnej waluty (notabene za duchy w nim, niezbyt szczęśliwie, służyły dolar, funt i jen).

Najdziwniejsze jednak jest to, że w BomberFUN wcale nie grało mi się lepiej niż w wiekową Dyna Blaster! Po prostu w tej grze grafika jest zupełnie nieistotna - czasem wręcz przeładowanie efektami graficznymi bardziej przeszkadza, niż pomaga - gdyż najważniejszym elementem jest tu czytelność. A skoro przy tym jestem, doczepię się radaru, który pojawia się w przypadku gry na dużych planszach - jest zupełnie niepraktyczny.

Zagrać... no, można

Wydawać pieniędzy na tę grę może i nie warto, ale zagrać – niewątpliwie tak. Niekoniecznie akurat w produkcję LightBrain - może być jakakolwiek inna, byleby opierała się na tych samych zasadach. Warto - na przykład - ściągnąć wersję demo z oficjalnej strony gry (jeśli się zmieści, zamieścimy je również na którymś z CoverCD) - co prawda, ogranicza gracza tylko do jednej planszy, ale przypominam - w praktyce i tak ukazuje wszystko, co porządny klon Dyna Blaster powinien mieć do zaoferowania.

5

Producent: LightBrain ■ **Dystrybutor:** TopWare ■ **Wymagania:** P450, 128 MB RAM, 500 MB HDD, Win98/ME/2k/XP ■ **Akcelerator:** tak ■ **Internet:** www.bomberfun.com

■ Dyna Blaster się nie starzeje ■ brak większych udziwnień...

■ ...ale i nic nowego ■ cena ■ w pojedynkę trzymać się od gry z daleka

CD-ACTION 04/2003

INFO

GATUNEK: STRATEGIA/SPACESIM

Treasure Planet
Battle at Procyon

Ghost

„Planeta Skarbów". Na tym właśnie disneyowskim filmie oparta opisaną poniżej grę. Ten z kolei bazował na powieści „Wyspa Skarbów" Roberta Louisa Stevensona.

W dziwnym kosmosie, gdzie w otchłaniach pomiędzy planetami nie ma próżni i gdzie podróżują żaglowce gwiezdne - dzieje się ta opowieść. Jej bohaterem jest młody człowiek - Jim Hawkins. Kiedy wstępował do Akademi Królewskiej Marynarki, nie miał pojęcia, jak trudno jest dowodzić. No i jeszcze ta dyscyplina - trzymanie się szyku, wykonywanie rozkazów. Ale nic to, wszak marynarka to przygoda i wyzwanie dla prawdziwego mężczyzny. Początki nauki nie były trudne. Sterowanie, manewry, nawigacja, podstawy walki. Przecież nie jest żadnym nowicjuszem!

Ech, przepisy przepisami. Każdy kadet powinien się zapoznać z regulaminem. Dzięki temu, że sztukę kosmicznego żeglowania opanował już dawno, mógł poświęcić więcej czasu na podziwianie uroku kosmosu i otoczenia. Wspaniałe statki pod pełnymi żaglami przemykające obok skupisk skał i wysepek, rozrzuconych pośród gwiazd. Malownicze osiedla, miasta i wioski pośród zieleni porastającej te maleńkie oazy cywilizacji.

Jim cieszył oczy widokiem różnorodnych statków i okrętów, kolorowymi mgławicami, wspaniałymi planetami, a także pięknymi, choć groźnymi zjawiskami natury. Jak każdy marynarz pamiętał jednak, że zwodniczy urok niektórych z nich potrafi tak zafascynować, że nieświadomie zbliżamy się zbyt blisko niebezpieczeństwa. Deszcze meteorytów, pola asteroid, czarne dziury, burze energetyczne, czynne wulkany. Choć wyglądają uwodzicielsko, potrafią być bardzo zabójcze. Chwila nieuwagi - i tracimy statek, a czasem nawet flotyllę wraz z całą załogą. Niestety tak, gdyż nie zawsze ma ona czas, by skorzystać z szalup ratunkowych.

Ale co to? Boja sygnalizacyjna? Ktoś potrzebuje pomocy! Załoga, na stanowiska! Cała naprzód! Dobrze, że mamy kuter torpedowy. Jak powszechnie wiadomo, mniejsze jednostki są szybsze. Co prawda, mają też słabsze opancerzenie i mniej stanowisk ogniowych, ale za to najszybciej mogą dotrzeć do rozbitków. A podczas walki świetnie spisują się przy zastosowaniu strategii szybkich ataków i uników.

Udało się. Rozbitkowie uratowani, piraci zniszczeni, a i paru jeńców się trafiło. Coraz częstsze ataki korsarzy i coraz liczniejsze plotki o atakach tajemniczych metalowych statków kończą akademicką wolność Jimiego i kierują go do bojowych zadań floty. Mimo że część z nich to żmudne patrolowanie, młody dowódca nie ma powodu do narzekań. Od samego początku ma okazję przekonać się, jak trudna jest sztuka wojennego rzemiosła. Dzięki ekranowi nawigacyjnemu, na którym za pomocą dziwnego manipulatora zwanego myszką można dość swobodnie zmieniać położenie kamery (ukazującej jego statek i najbliższe otoczenie) i sprawnie komenderować załogą. Dość przydatna okazuje się tu funkcja zoom, która przy oddaleniu pozwala ocenić strategiczną sytuację, a w przybliżeniu siłę wrogiego statku oraz stopień jego uszkodzeń. Pomocnych jest też kilka wskaźników, które pozwalają obserwować i sterować uzbrojeniem, wydawać komendy statkom naszego zgrupowania, wykreślać kurs statku, ustalać jego prędkość, odbierać meldunki od załogi, obserwować poziom

uszkodzeń, odczytywać ostatnie komunikaty i meldunki czy też w końcu obserwować stan podległych statków oraz przejmować na nimi kontrolę.

Szkoda tylko, że kontrola innych statków - oprócz flagowego - ogranicza się jedynie do wydania jego dowódcy podstawowych komend. Co jeszcze? Marynarzom nie muszę tłumaczyć, że najważniejsze na morzu, ups...ekhm, w przestrzeni są kompas i mapa. Na mapie - oprócz określania własnego położenia - widoczne jest też aktualne zadanie do wykonania. A przydaje się to, gdyż adrenalina, jaka pojawia się podczas walki, powoduje czasem, że młody Jimi zapomina, co było celem misji. Kompas natomiast jest widoczny pod naszym statkiem flagowym. Oprócz wskazywania kierunku, pozwala on w ferworze walki, gdy na małej przestrzeni tłoczy się wiele statków, szybko zorientować się, którym dowodzimy.

Na szczęście Jimi jest zdolnym i utalentowanym młodzieńcem, co szybko dostrzega dowództwo. Sukcesy kolejnych misji niosą za sobą awanse, coraz trudniejsze zadania i coraz większą flotę pod komendą. Ma się rozumieć, że oznacza to również większy statek flagowy. (Choć młody kapitan zaczyna czasem tęsknić do starszych jednostek.) Nowe - z racji tego, że większe, lepiej opancerzone i mocniej uzbrojone - są cięższe, a co za tym idzie, wolniejsze i z trochę gorszą manewrowością. Na szczęście gdy otrzymujemy taki statek pod komendę, możemy samodzielnie zwerbować załogę i uzbroić go. Im więcej punktów uzbieraliśmy podczas wcześniejszych zadań, tym większe mamy pole manewru w tym zakresie. A warto temu zadaniu poświęcić chwilę, gdyż dobrze dobrana załoga decyduje o szybkości naprawy uszkodzeń czy sprawności w walce. Podczas uzbrajania statku nie zaniedbujmy lekkiej broni pokładowej, gdyż ciężkie działa nie zawsze są skuteczne w likwidacji min czy szybkich torped. Spora masa takiej jednostki ma też inną zaletę. Podczas taranowania mniejszych okrętów powoduje u nich spore uszkodzenia, a czasem nawet zatapia je.

Ale komu ja to mówię? Nawet nie zauważyłem, że młody Jim Hawkins został już kapitanem i stał się morskim wygą. Nie straszne już mu świetlne wiry czarnych dziur, kosmiczne smoki, a i żelaznym okrętom potrafi się odgryźć. Jego ulubioną taktyką stało się łapanie wrogich statków za pomocą harpunów z linami, przytrzymywanie ich i niszczenie morderczym ostrzałem ciężkich dział. Nie przepada za abordażami, bo te kończą się rozmaicie. Czasem udaje mu się przejąć obcą jednostkę, czasem traci swoją na rzecz wroga, ale tak czy inaczej zawsze kończy się to uszczupleniem załogi. Lepiej zatem załatwić to za pomocą dział.

Harpun z liną przydaje mu się też przy innych okazjach, takich jak ratowanie zaprzyjaźnionych jednostek z pułapek, a później odholowanie do bazy czy statku-matki. Całe szczęście, że większość baz, i niektóre statki, wyposażono w doki. Pozwala to wykonać szybkie naprawy uszkodzonej flotylli.

W marynarce nie można się nudzić, najprzeróżniejsze misje i zadania tylko pobudzają Jimiego do działania. Patrole, konwoje, misje ratunkowe, pościgi, badania nieznanych terytoriów, uwalnianie lub branie jeńców to tylko niektóre z nich, a często bywa, że jedne przekształcają się w drugie. Każda nowa misja oznacza dla Jimiego kilkugodzinną wachtę i czasem nieprzespane noce. Ale nie żałuje tego. Te wyprawy są tak ekscytujące, ciekawe, a w połączeniu z przepięknymi widokami wręcz niezapomniane. Majestat floty płynącej pod jego dowództwem każdego potrafi podnieść na duchu. I tylko dwie rzeczy spędzają sen z powiek naszemu bohaterowi. Niezrozumiałe zachowanie Johna Silvera, starego pirata i dawnego przyjaciela, oraz tajemnica metalowych okrętów.

Sukcesy kolejnych misji niosą za sobą awanse, coraz trudniejsze zadania i coraz większą flotę pod komendą. Ma się rozumieć, że oznacza to również większy statek flagowy.

Ale dość o troskach. Szykuje się wojna. Trzeba się podszkolić w stosowaniu broni ciężkiej, jak choćby Mortar. Jej zaletą jest spora siła rażenia, ale długi czas lotu pocisku i to, że powoduje uszkodzenia wszystkich jednostek na danym obszarze sprawiają, że jest bronią obosieczną - i trzeba uważnie ją stosować. Żeglowanie w barwach marynarki królewskiej to niesamowita przygoda i frajda. Czasem tylko - gdy Jim ma ochotę na odmianę - zaprasza kolegów i na symulatorze w akademii toczą wspólne boje - a gdy jest na patrolu, na ekranie nawigacyjnym uruchamia program skirmish i toczy symulowane bitwy z jedną lub kilkoma flotami sterowanymi przez komputer nawigacyjny. Takie treningi pozwalają Hawkinsowi na poznanie możliwości i słabych punktów statków pływających we flotach przeciwnika.

Niekiedy tylko Jimi, leżąc wieczorem w hamaku, żałuje, że nie może zarządzać zagospodarowanymi asteroidami. Jakie otwarłyby się przed nim możliwości. Zakładanie kolonii, wydobywanie, budowanie nowych jednostek, nabór załogi, wynalazki, wzbogacenie się na podatkach i handlu (albo i szmuglu?). No cóż, póki co jest tylko dowódcą małej floty, ale może kiedyś przyjdzie taki czas, że będzie gubernatorem jakiejś kolonii...

A na razie gorąco polecam, wstąpcie do floty, czeka was niezapomniana przygoda.

PS W chwili gdy czytacie tę recenzję, gra pod polskim tytułem Planeta Skarbów - Kosmiczne Pojedynki jest już dostępna na półkach sklepowych.

INFO

8

Producent: Disney Interactive/Barking Dog Studios **Dystrybutor:** CD-Projekt **Wymagania:** PentiumII 350, 64 MB RAM, Win 98/ME/XP **Akcelerator:** 16 MB **Internet:** www.treasureplanet.com

- bajeczna grafika
- świetne walki
- dobrze oddana fizyka statków
- ciekawe misje
- skirmish

- brak możliwości zarządzania koloniami

GATUNEK: PRZYGODOWA

Shadow of Destiny™

Podróż w czasie była tematem wielu gier - zarówno bardzo dobrych (Time Gate), jak i trochę gorszych (Timeline). Taki motyw daje twórcom ogromne możliwości - bohater może odwiedzić starożytną Grecję, zmierzyć się z dinozaurami, spotkać własnych przodków.

Radkomladich

Niestety, od czasu stareńkiego Time Machine, jeszcze na Amigę, nikt nie pokusił się o stworzenie gry, która podejmowałaby temat czasowych paradoksów i „efektu motyla" (czyli znaczących konsekwencji niepozornych czynności - np. ruch skrzydeł motyla może pośrednio doprowadzić do trzęsienia ziemi). Dopiero w Shadow of Destiny zajęto się tym zagadnieniem w sposób dojrzały. Dodajmy jeszcze, że intryga zaczyna się w momencie śmierci kierowanej przez gracza postaci...

On czy ona?

Eieke, nieco zniewieściały bohater tej historii, zostaje zdradziecko dźgnięty w plecy. Budzi się w mrocznym pomieszczeniu, raczej niepocieszony, że nie dotrwał nawet do końca intra. Jest jednak dla niego szansa – pewien dziwaczny diabełek, którego zresztą w pierwszej chwili wziąłem za diablicę, ofiarowuje mu tajemnicze urządzenie, które pozwala przemieszczać się w czasie. Młodzieniec może w ten sposób zapobiec własnej, niechybnej dodajmy, śmierci. Oczywiście podejrzewa diabełka o podstęp, ale darowanemu koniowi...

By podkreślić fakt, że niektóre fragmenty gry rozgrywają się wiele lat wstecz, ukazano je w wyblakłych kolorach.

Konwersję wykonano dość niestarannie - na konsoli gra wygląda lepiej.

Na pewno nie jest to gra dla komputerowych ortodoksów. Shadow of Destiny nie spodoba się też tym, którzy cenią grafikę na równi z fabułą i grywalnością. No i pamiętajcie, że mimo poważnych tematów, ta gra jest trochę naiwna.

Początek jest dosyć intrygujący - nieczęsto giniemy w grach już na „dzień dobry" - ale kiedy na scenie pojawia się diabełek... Rzecz w tym, że Shadow of Destiny to gra japońska. Mało tego - jest to

Eike wzbudza powszechne zainteresowanie...

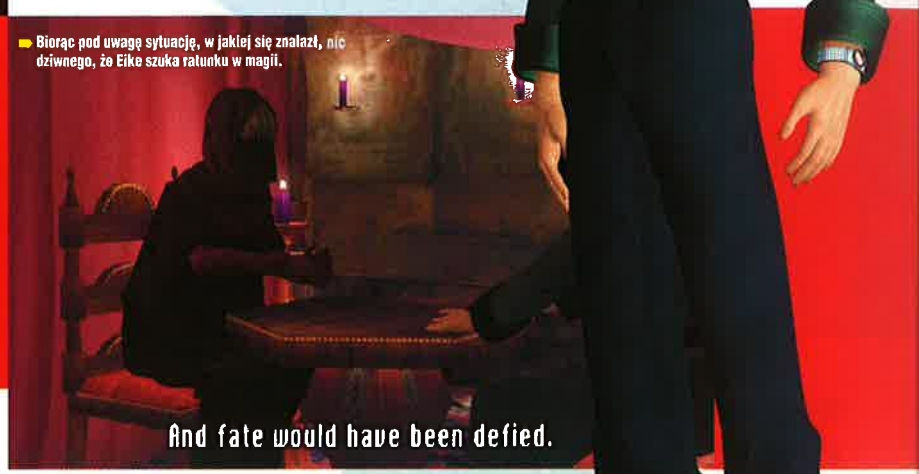
Diabełki w słoikach

Fakt, że nazwałem diabełka – „diabełkiem", mógł poruszyć znawców tematu. Postanowiłem zatem nadrobić to niedopatrzenie w osobnej ramce. Otóż, postać, którą określiłem mianem małego diabła, to w rzeczywistości homunculus – sztuczny człowiek. Średniowiecze, mimo przytłaczającej pobożności, było najlepszym okresem dla alchemików. O tym, że ich życiowym celem było stworzenie kamienia filozoficznego, wie chyba każde dziecko. Nie wszyscy jednak wiedzą, że kamień ów miał służyć (oprócz zamieniania różnych takich w złoto) do ożywienia homunculusa właśnie - sztucznej istoty wykonanej z krwi i ziół. Zwykle były to malutkie ludziki - inkubowane, jak wieść gminna niesie, w końskich odchodach. Piwnice ówczesnych geniuszy pełne były zamkniętych w słojach stworków. Ale nigdy - powtarzam - przenigdy homunculusy nie wyglądały jak nieokreślonej płci diabełki. Aż do dziś.

gra konsolowa. Stąd też wygląd niektórych postaci i lokacji może być raczej trudny do przełknięcia dla graczy tradycjonalistów. No i nigdy nie wiadomo, jakiej płci jest nowo napotkana postać. Na dobrą sprawę, nie wiadomo nawet, jakiej płci jest Eike. Z czasem robi się jednak coraz lepiej, a oczy przyzwyczajają się do niecodziennego stylu grafiki.

Przygoda w japońskim stylu

Mężczyzna czy nie, Eike cofa się w końcu kilka godzin w przeszłość. Trochę nie rozumiem wizji autorów, bo teoretycznie powinno już ich być dwóch (ten z przyszłości i ten, który ma zostać zamordowany), ale zdecydowano się tu raczej na wersję „co by było, gdyby". Na początku ma to jeszcze sens, bo bohater budzi się w restauracji i nie wiadomo, czy spotkanie z diabełkiem było snem, czy też wydarzyło się naprawdę. W każdym razie pierwszym celem młodzieńca jest zorganizowanie tłumu w nadziei, że zabójca nie odważy się zaatakować przy świadkach. Słuszna uwaga - to jest naciągane. Ale nic to, organizujemy artystów ulicznych, mówimy ludziom o planowanym występie. I rzeczywiście - skrytobójca... no, odpuszcza. Jednak już w chwilę później, gdy plac pustoszeje, zza pobliskiego drzewa wyskakuje nieprzyjaciel – a jednak, nie dał za wygraną! I od nowa – tym razem cofamy się w głębokie średniowiecze, aby zapobiec posadzeniu feralnego drzewka. Ponownie muszę się z wami zgodzić - to jest nieprzekonywujące. Później są jeszcze pożar, trucizna, spadające na głowę ciężary - takie tam zamachy z kreskówek. Ale nie dajcie się zwieść mojemu cynizmowi - kiedy uda się wam ujarzmić sceptycyzm, fabuła okaże się wciągająca, a rozliczne wątki poboczne (w tym miłosny) co najmniej zajmujące.



Biorąc pod uwagę sytuację, w jakiej się znalazł, nic dziwnego, że Eike szuka ratunku w magii.

And fate would have been defied.

Wszystko to utrzymano w konwencji przygodowo-logicznej. Shadow of Destiny to gra, którą głód mogą zaspokoić wyposzczeni miłośnicy klasycznych przygodówek. Nie ma tu, jak choćby w Resident Evilu, elementów zręcznościowych, podczas gdy liczne dialogi są integralną częścią rozgrywki. Jest też kilka zadań pobocznych, różne sposoby rozwiązywania problemów, a także aż pięć zakończeń. Kiedy zobaczysz je wszystkie, pojawi się nowa gra - jak gdyby epilog. I wiecie co? Ta nowa gra ma kilka zakończeń.

Filmowa podróż w czasie

Podróż w czasie to niezaprzeczalnie temat nośny – najlepiej wiedzą o tym hollywoodzcy producenci. Filmów wykorzystujących ten motyw było sporo, nietrudno więc zgubić się w ich natłoku. My bardziej dla zabawy niż z jakiegoś konkretnego powodu wytypowaliśmy pięć, naszym zdaniem, najciekawszych:

Powrót do przyszłości (Robert Zemeckis): prawdziwy klasyk, jeden z lepszych filmów poruszających ten temat. Ekscytująca komedia ze świetnymi kreacjami. Michael J. Fox zagrał tu kapitalnie, ale największą gwiazdą filmu jest chyba jednak DeLorean – najniezwyklejszy samochód świata.

Planeta małp (Franklin J. Schaffner): nie jest to film w prostej lini o podróży w czasie, ale tak zaskakującego i szokującego wręcz zakończenia nie powstydziłby się sam Shyamalan. Niecodzienny jest też sposób, na jaki pierwsze filmy z serii zazębiają się i tworzą spójną, choć opowiedzianą od tyłu, opowieść.

Niezwykła przygoda Teda i Billa (Stephen Herek): obraz kultowy, który zapoczątkował olbrzymią karierę Keanu Reeves. Bohaterowie podczas podróży napotykają historyczne figury, co prowadzi do wielu przezabawnych sytuacji. W „Niezwykłej przygodzie" przekraczana jest czasami granica dobrego smaku, ale film zawsze trzyma widza w napięciu.

12 Małp (Terry Gilliam): świeże spojrzenie na temat, kolejny film z oszalałym zakończeniem. Wizja świata, jaką prezentuje Gilliam, zachwyca – „12 Małp" wizualnie przypomina filmy francuskie. Film ten pamięta się z jeszcze jednego powodu - zabłysnął tu Brad Pitt, który własnym kunsztem przyćmił nawet Bruce'a Willisa.

Donnie Darko (Richard Kelly): i na koniec coś dla koneserów. Donnie Darko to film, który w Polsce trudno zdobyć - pozostaje amazon.com i zakupy za granicą. Zapewniam jednak, że warto - bo to film absolutnie niezwykły; klimatem nawiązuje do „Powrotu do przyszłości", ale jest znacznie mądrzejszy i bardziej osobisty. Zachwyca też bardzo prawdziwa oraz przekonująca postać głównego bohatera - wrażliwego, ale nie naiwnego nastolatka (w tej roli Jake Gyllenhal).

Time Machine

Mowa tu nie o książce, ale o starej grze znanej firmy Activison. Głównym jej bohaterem był profesor Potts, który do złudzenia przypominał doktora Browna z „Powrotu do przyszłości". Potts przemieszczał się między różnymi epokami – od czasów prehistorycznych aż po teraźniejszość, i poszukiwał fragmentów tytułowej maszyny. Shadow of Destiny, mimo fikuśnej oraz złożonej fabuły i „poważnej miny" - w założeniach jest bardzo zbliżona do tego niezwykłego klasyka. Charakter zagadek jest identyczny – ziarnko zasiane w średniowieczu, w naszych czasach było już drzewem, z którego zerwane jabłko, a to z kolei służyło za pokarm dla brontosaurusa. Gra miała ładną grafikę i wpadający w ucho motyw muzyczny. Z całego serca polecam Time Machine, bo mimo wieku gra nie straciła nic z własnego uroku.

Niektóre wydarzenia z przeszłości Eike'a wyjaśniają się dopiero w animowanych przerywnikach.

Podczas ucieczki przed jednymi kłopotami, Eike co i rusz pakuje się w kolejne.

Shadow of Destiny to gra, którą głód mogą zaspokoić wyposzczeni miłośnicy klasycznych przygodówek. Nie ma tu, jak choćby w Resident Evilu, elementów zręcznościowych, podczas gdy liczne dialogi są integralną częścią rozgrywki.

Zupa na ścianie

Oczywiście nie ma róży bez kolców. Grafika jest po prostu brzydka (co jest ewidentnie efektem niechlujnej konwersji - w konsolowej wersji naprawdę jest na co popatrzeć) - tekstury są rozmazane ponad granice przyzwoitości (pamiętam, jak kilka lat temu, znajomy mawiał o takich grach, że mają „zupę na ścianie" - cokolwiek to miało znaczyć), modele niedokładne, a czcionka bywa nieczytelna. Ładne są jednak twarze postaci – wyraźne i ciekawie animowane. Cóż jednak z tego, skoro ta niezgorsza animacja tak skandalicznie skacze. Odnoszę wrażenie, że autorzy konwersji jakoś za bardzo nie zoptymalizowali kodu. Szkoda, że taka, jeśli nie dobra, to przynajmniej interesująca gra się marnuje, ale po jej odpaleniu ma się wrażenie, iż właśnie włączyliśmy jakiś emulator. I to nie najlepszy.

Sterowanie też trochę szwankuje - nie ma to jak joypad w ręku. Dodano natomiast obsługę myszy, ale prawa, jakimi kieruje się kursor, pozostają dla mnie zagadką. Z drugiej strony może jednak powinienem podziękować programistom, że dali mi temat do przemyśleń podczas bezsennych nocy. Jakby mi ich brakowało.

Nietuzinkowe brzmienie

Pochwalić trzeba muzyków - ścieżka dźwiękowa jest co najmniej nietuzinkowa. Brak tu raczej bardziej dynamicznych kompozycji, ale te, które są, wprowadzają niezwykłą i kojarzącą się z jakąś zapomnianą baśnią atmosferę. Niestandardowy dobór instrumentów dodaje jeszcze mistycznego smaczku - muzyka z Shadow of Destiny jest nie tylko genialną ilustracją przygód Eike'a, ale i ciekawym samodzielnym tworem. Nie sądzę, aby płyta z tymi kompozycjami trafiła do Polski, ale melomanom zawsze pozostają zakupy w sklepach internetowych.

Podsumowując, na pewno nie jest to gra dla komputerowych ortodoksów. Shadow of Destiny nie spodoba się też tym, którzy cenią grafikę na równi z fabułą i grywalnością. No i pamiętajcie, że mimo poważnych tematów, ta gra jest trochę naiwna. Mimo to fanom przygodówek powinna się spodobać. No i w ogóle miłośnikom podróży w czasie. I tym, którzy lubią panów wyglądających jak panie. Albo na odwrót. I entuzjastom mangi. Ale to chyba to samo.

Myślę, że warto zaryzykować. Najwyżej cofniecie czas.

Oglądaliście film „Vanilla Sky"?

7

Producent: Konami **Dystrybutor:** CD-Projekt **Wymagania:** PII 450 MHz, 64 MB RAM, 700 MB HDD **Akcelerator:** 16 MB **Internet:** http://www.konami.com/shadow/

- muzyka
- projekt grafiki (dla fanów mangi i pokazów mody)
- ciekawe zagadki
- klimat

- naiwna fabuła
- projekt grafiki (dla homofobów i ortodoksów)
- kiepska konwersja z konsoli

INFO

Czasem warto poigrać z czasem!

Zagraj Online

www.chessmaster.com

Oto Timmy Franklin.

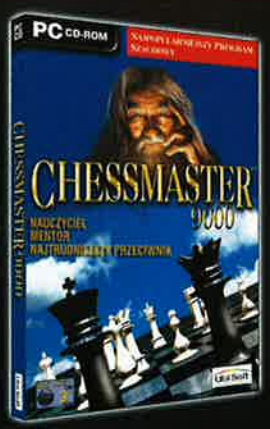
Ma siedem lat.

Da ci mata

w czterech ruchach.

Podejmij wyzwanie

i zamów grę już teraz na www.mig.pl



Najpopularniejszy program szachowy na świecie

Ocenia się, że na całym świecie jest ponad dwieście milionów osób grających w szachy. Dzięki Chessmaster™ 9000 będziesz mógł spróbować swych sił w rozgrywkach online z graczami z całego świata. Gra zawiera także wiele narzędzi pozwalających na rozwijanie umiejętności gry z dowolnego poziomu zaawansowania.
Program zawiera:

- Ulepszony samouczek
- Ustne komentarze i analizy rozgrywek
- Strategie otwarć i taktyki gry
- Możliwość dostosowania poziomu umiejętności przeciwników: od początkującego po arcymistrza
- Kącik Gier Dziecięcych
- Dokumentacje partii - od roku 1619
- Przejrzysty słowniczek terminów szachowych
- System oceny graczy

PC CD-ROM

2 CD SET

Ubi Soft ENTERTAINMENT
ubisoft.co.uk

PLAY www.play-it.pl

©2002 Ubi Soft, Inc. All Rights Reserved. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo and Chessmaster are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. Game Boy Advance is a trademark of Nintendo. ©2001 Nintendo. All Rights Reserved

Highland Warriors

GATUNEK: RTS

Eld

Co to się porobiło! Niemiecka firma robi grę o szkockich góralach. Niemal tak patriotyczną jak - swego czasu - Braveheart.

Niby dziwić się nie powinienem, bo przecież Mel Gibson - grający główną rolę w „Braveheart" - ma więcej wspólnego z kangurami niż szkockim kiltem i łatwiej mu odróżnić misia koalę od dud, a bumerang od haggisa - ale mimo to wyglądał w filmie jak rodowity góral. Rzecz oczywista szkocki, a nie jakiś Janek spod naszego Giewontu. Więc - czemu nie...

Dawno, dawno temu w górach...

Nie przypadkowo mówię tu tyle o „Braveheart", albowiem scenarzyści Highland Warriors umiejscowili fabułę w podobnych - czasie i miejscu, tzn. mniej więcej w tym samym okresie (gra bowiem obejmuje lata 850-1315). Cztery kampanie są ściśle powiązane z tłem historycznym, aczkolwiek nie oznacza to, że nie możemy zmienić biegu historii, sterując m.in. Williamem Wallace'em i Robertem Bruce'em.

Ambicje a niemiecka solidność

Zanim przejdę dalej, muszę napisać, jaką zasadą kierowali się programiści Highland Warriors. Otóż, jak czytamy na stronie, głównym założeniem było stworzenie gry niezbyt oryginalnej, ale za to z najlepszymi elementami gatunku. Zatem mamy tu do czynienia z niemiecką solidnością, a nie polotem i fantazją. W praktyce (podczas gry) założenia te sprawdzają się w stu procentach i za to należy się autorom punkt. Szkoda tylko, że nie wzięli oni pod uwagę tego, jak trudno napisać recenzję gry, jaką widziało się już miliony razy - pod innymi tytułami. Co z tego, że jest to ertees zaiste bardzo dobry, skoro nie ma w nim ani krzty innowacji i po raz enty (nie mylić z entami) powtórzę to, co pisałem przy wielu innych okazjach?

Brave William

Wallace Sir William (ok. 1270-1305), szkocki bohater narodowy. Po podboju Szkocji przez Anglików w 1296 stanął na czele walki o wolność, atakując wrogi garnizon w Lenark. Po zwycięstwie (11 września 1297) pod Stirling został obwołany strażnikiem królestwa (1298).

Wyzwolił kraj, odzyskał Berwick i wtargnął do północnej Anglii. 22 lipca 1298 poniósł klęskę pod Falkirk, pokonany przez wojska Edwarda I. Odtąd prowadził walkę partyzancką i równocześnie zabiegał o pomoc Francji. W 1305 został podstępnie pojmany, torturowany i stracony na Towerhill w Londynie.

Na motywach jego losów powstał „Braveheart".

Trzy klany i Anglicy

W grze występują cztery strony konfliktu. Trzy z nich to klany szkockie: MacKay, MacDonald i Cameron. Czwarta to oczywiście Anglicy. Każda stoi na innym poziomie rozwoju militarnego, dyplomatycznego oraz ekonomicznego. Angole są nacją najbardziej rozwiniętą pod względem technologicznym, a to oznacza, że dysponują oni ciężkozbrojnymi oddziałami, z którymi trudno poradzić sobie w walce na otwartym terenie. Klan MacKay to Szkoci wierni mistycznej tradycji. Noszą amulety z czaszek i skóry, a podczas bitwy można ich poznać po malunkach na twarzy. MacDonaldowie zamieszkują tereny na południowym wschodzie Szkocji. Z tego też powodu do tej pory najczęściej kontaktowali się z Anglikami, w wyniku czego są najbardziej rozwiniętym ekonomicznie klanem. Niestety nie są zbyt bitni. Chociaż mają oni pieniądze, a te robią swoje - stąd mogą rekrutować naprawdę dużo żołnierzy. Ostatni klan - Cameronów - rezyduje w samym sercu Szkocji. Z racji położenia geograficznego uznają siebie za rdzennych mieszkańców Szkocji. Najbardziej wypośrodkowana nacja w grze, jeśli chodzi o umiejętności.

Skąd ja to znam?

Cztery kampanie składają się na około trzydzieści misji. Liczba raczej niezbyt imponująca, ale bardziej przerażające jest to, jak bardzo są one standardowe. Obronić wioskę przed atakiem obcego klanu, wytłuc wszystkich

przeciwników, zniszczyć obóz wroga etc. Reszta rozgrywki została pomyślana w podobnym stylu. Zero innowacji, liczy się tylko przesadna wierność gatunkowa. Wszystko odbywa się według szablonu sprawdzonego już przed laty. Chłopi zbierają jedzonko (krzaki z owocami, pola oraz zwierzaki domowe i nie tylko), złoto, kamyki i drzewa. Wśród wieśniaków zastosowano manewr taki jak w Cultures 2, czyli zwiększające się doświadczenie pracusiów. Mogą oni wtedy o wiele szybciej machać sprzętem ogrodniczo-leśnym. To oni również stawiają budowle przeznaczenia ogólnego oraz militarne (tradycyjnie koszary, stajnie etc.).

Nie dziwi zatem, że jednostki wojskowe występują tu w tradycyjnym układzie: piechota - kawaleria - łucznicy. Typów oddziałów nie jest za wiele, wprawdzie możemy każdy z nich upgrade'ować, ale tylko raz. Jakby tego było mało, programiści postanowili wprowadzić limit jednostek. Zgaduję, że w zamyśle miało to ograniczyć bezsensowne potyczki, w których wygrywa ten, kto wyprodukuje więcej szkockiego czy angielskiego „mięsa", mimo to w praktyce jest to denerwujące.

A jednak...

Mimo że gra jest wtórna, a do tego ma kilka błędów, jej grywalność nie jest zła. Pod warunkiem że nie oczekujemy od gry niczego, czego byśmy nie znali. Nic ponad standardowy ertees. W czasie walki do wyboru mamy nawet ustawienie kilku prostych formacji, w jakich walczyć mogą nasi podopieczni, ale prawdę mówiąc – ci dość swobodnie interpretują nasze rozkazy. Co zresztą mam nawet grze za plus, bo dyscyplina taktyczna na pewno nie była mocną stroną górali. Inna sprawa, gdy walczę po stronie Anglików. Zresztą niejednokrotnie patrząc na zachowanie sterowanych przez komputer oddziałów, odnosi się dziwne wrażenie, że albo sama AI, albo jej twórcy stanowczo nadużywają scottish whisky.

Atlas nadleciał

Highland Warriors powstało na engine'ie Atlas. Autorzy przechwalają się, że jest on superszybki i w pełni trójwymiarowy, ale chyba przesadzają z tymi zachwytami. Zgodzę się z tym, że jest to silnik oferujący pełne 3D i całkiem fajne zbliżenia kamery, ale z tą szybkością to lekka przesada.

Szkoci, czyli kto?

Od III tysiąclecia p.n.e. ziemie dzisiejszej Szkocji zasiedlane były przez ludy nieindoeuropejskie, od połowy I tysiąclecia p.n.e. również przez Celtów. W I-III w. kilkakrotne próby opanowania tych terenów podejmowali Rzymianie. W 211 ostatecznie wycofali się na linię Wału Hadriana, który od tej pory wyznaczał północne granice cesarstwa, a zarazem granice rzymskiej ekspansji w Szkocji. Od III w. rozpoczął się napływ plemion celtyckich (zwanych Szkotami) z Irlandii. W VI-IX w. na ziemiach późniejszej Szkocji powstały królestwa: Piktów, Szkotów, Anglów i Brytów. Od połowy VI w. próby chrystianizacji Szkocji podejmowali mnisi irlandzcy, których głównym ośrodkiem był założony w 563 klasztor na wyspie Iona. W roku 843, po wygaśnięciu linii książąt piktyjskich, Kenneth I MacAlpin zjednoczył państwa Piktów i Szkotów. W początkach XI w. królestwo Szkocji powiększyło się o Lothian i Strathclyde'ów, wcześniej pozostając w granicach królestwa Brytów, oraz o północną Nortumbrię (z Edynburgiem).

W połowie XI w. tron Szkocji objął wychowany w Anglii król Malcolm III i wprowadził na dwór obyczaje angielskie. Szlachta szkocka (głównie mieszkańcy nizin południowej Szkocji - tzw. Lowlands) w znacznej mierze uległa wpływom angielskim, podczas gdy górale (mieszkańcy północnej Szkocji - Highlands) kultywowali starą mowę i obyczaje celtyckie, a w ich organizacji społecznej aż do XVIII w. dominował system klanowy. Po śmierci Aleksandra III (1286) i jego córki Małgorzaty (1290), ostatniej z rodzimej dynastii, król angielski Edward I ogłosił swe zwierzchnictwo nad Szkocją. W roku 1305 wybuchło powstanie dowodzone początkowo przez W. Wallace'a, później przez Roberta Bruce'a, który w 1306 objął tron szkocki jako Robert I.

Grafika to mimo wszystko jeden z silniejszych punktów gry - całkiem ładne i ciekawe tła ukazują zieloną, i zaśnieżoną, Szkocję. Może trawa nie jest zbyt realistyczna, lecz kto by zwracał uwagę na takie drobiazgi. Budowle również nie aspirują do miana arcydzieł - przypominają raczej to, co widzieliśmy w Myth II, ale całkiem sympatycznie płoną i rozpadają się na części pierwsze. Wreszcie jednostki - te także wyglądają porządnie, choć trochę kanciasto. Z łatwością można rozróżnić wojowników różnych klanów, bowiem pomyślano o takich szczegółach jak tatuaże czy rozmaite ozdoby.

Aby jednak się nie rozczulać - animacja jest, delikatnie mówiąc, niezbyt realistyczna. Postacie chwilami poruszają się jak nienaoliwione roboty. Na engine'ie gry powstały również wszystkie filmiki, i to w całkiem sporej liczbie - bo gra zajmuje dwa krążki. W sumie jednak są to cut-scenki koszmarnie przegadane i niezbyt efektowne tak wizualnie, jak i fabularnie.

Dud dźwięk

Tak jak można by się spodziewać po takim tytule, motywem przewodnim w ścieżce dźwiękowej są szkockie dudy – niesłusznie, acz powszechnie nazywane kobzami.

(Ludzie, kobza to instrument strunowy, rodem z Rumunii, trochę przypomina lutnię! A to coś - kudłate i dziwaczne, co się dusi łokciem, by wydobyć wrzask obdzieranego ze skóry potępieńca - to dudy! Rozumiecie? Dudy!)

I dobrze, bo przecież to instrument narodowy Szkotów. Muza faktycznie może się podobać, ale przez kilka pierwszych godzin - później człowiek zaczyna stopniowo głuchnąć od tych obłąkanych dźwięków. Jak przypuszczam, nie mógłbym być jurorem w konkursie na najlepszego dudziarza. Ciekawostką jest natomiast to, że jak twierdzą autorzy, każdy klan mówi z własnym dialektem. Trzeba przyznać, że jest to oryginalne, ale jak dla mnie - kompletnie niezrozumiałe. Ludki coś tam gadają w języku, z którego znam tylko 'slaine mhath!' (wymawiaj mniej więcej „slejdż nawa!" czyli „no to zdrówko"). Cóż, wierzę na słowo, że jest tak, jak Niemcy piszą.

Być albo nie być...

Trudno jednoznacznie ocenić Highland Warriors. Gra się nieźle - ale czy warto wydawać pieniądze na coś, co już wielokroć widzieliśmy? Chyba nie.

6

Producent: Data Becker **Dystrybutor:** Data Becker **Wymagania:** PII 800 MHz, 128 MB RAM (256 dla XP), WIN 2000/XP/98/ME, 4xCD, karta dźwiękowa **Akcelerator:** 32 MB **Internet:** www.highlandwarriors.com

- jakoś tak całkiem przyjemnie się gra... mimo wszystkich wad
- spróbujcie przez kilka godzin słuchać dud ;) malo upgrade'ów
- słabe animacje postaci zero oryginalności

INFO

GATUNEK: FPS

Qn`ik

Polski rynek gier rządzi się własnymi prawami. Z zewnątrz wyglądają one cokolwiek dziwnie, ale cóż - taka już nasza specyfika. Monty Pythoni nie mogliby u nas powstać - w tym kraju absurd leży nawet na ulicy...

PL

SNAJPER

Te nieco gorzkie słowa nasunęły mi się po tym, jak zobaczyłem rzecz niespotykaną - polską wersję rdzennie polskiej gry pt. Sniper: Path of Vengeance. Nie dziwi mnie, że twórcy przygotowują gry przede wszystkim na zachodni rynek - wszak w naszym kraju legalne wersje schodzą w dość niskich nakładach i po prostu nie warto robić czegoś tylko dla Polaków. Jeśli jednak polska premiera gry, którą robiono w Warszawie, jest u nas dwa miesiące po premierze w USA... to coś tu jest nie tak.

Jak widzą Snajpera za granicą?

Zachodnie serwisy internetowe zdają się być zgodne: Sniper: Path of Vengeance to jedna wielka pomyłka. Warta zacytowania jest końcówka jednej z recenzji, gdzie autor pisze: „Gdzieniegdzie można spotkać w grze plaksty z Mortyr 2. Boże, miej nas w swojej opiece!". Jednak pojawiło się również światełko w tunelu, jedna recenzja całkowicie różniąca się od reszty. Otóż, w jednym przypadku pojawiła się, po bardzo optymistycznym opisie, ocena 8/10! Nie podam nazwy serwisu, gdyż nie chcę uprawiać antyreklamy, ale postaram się to przedziwne zjawisko wyjaśnić. Otóż, pod hasłem „Publisher" widnieje znana, zwłaszcza z konsolowego rynku, firma Capcom (co oczywiście jest błędem, nie jest ona dystrybutorem Snipera). Nie trzeba być zwolennikiem teorii spiskowych, by zauważyć, że owa firma jest bardzo przez recenzenta lubiana. Średnia pozostałych ocen przyznanych Snajperowi za granicą oscyluje w granicach 3 punktów na 10.

Jaka lokalizacja?!

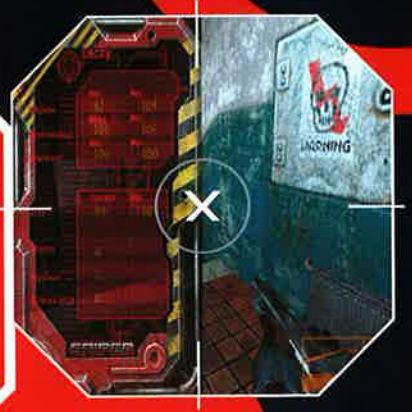
Trudno mówić o lokalizacji w przypadku gry robionej przez Polaków - teoretycznie wersja ta powinna być pierwotną. Okazuje się jednak, że tak nie jest, a niekiedy zdarzają się nawet karygodne błędy. Za jeden z nich uważam ostrzeżenie na ścianie, na której jest napis 'warning'. Nie wiem jak autorom, ale mnie to na język polski nie wygląda. Jest to jednak czepianie się - całość, jeśli traktować ją jako prawdziwe spolszczenie, zrobiona jest dobrze i profesjonalnie. Nie ma większych błędów w tekstach, podłożone głosy też nie prezentują najgorszej jakości - całość jest, jako lokalizacja, dość strawna. Jednak polska wersja to coś więcej. Nie miałem co prawda nieprzyjemności grać w anglojęzyczną wersję Snajpera, ale ponoć w polskiej użyto już nowszego engine'u graficznego i poprawiono cały szereg błędów! W takim razie kiedy patrzę na polską wersję gry, bardzo się cieszę, że nie widziałem poprzedniej...

Tłumaczenie nie najgorsze, nijak jednak nie pomaga grze.

„Błyskotliwe" dialogi nie są najmocniejszą stroną lokalizacji Snajpera.

Oficjalna strona gry

Trochę czasu minęło, zanim udało mi się na nią trafić. Na początku wszedłem na www.mirage.com.pl. Cóż, wg ostatniej aktualizacji tejże, prace nad RatHuntem (pierwowzorem Snajpera) trwają w najlepsze. Porzuciłem ten powrót do przeszłości i wylądowałem w końcu na www.xicat.com. Strona naturalnie jest po angielsku, nie daje możliwości wyboru wersji polskiej. Nie prezentuje niczego nadzwyczajnego, ot - same standardowe superlatywy opiewające grę, ale jedno mnie zadziwiło. Jeżeli chcemy ściągnąć patch, musimy się zalogować na... fileplanet.com. Może miejsca na serwerze nie starczyło? Toż to przecież 40 MB! Wstyd, panowie! Osobom, które rzeczywiście chcą dowiedzieć się czegoś o Snajperze, polecam zatem stronę dystrybutora, http://www.cenega.pl/gra_opis.php?ID=517.



W polskim mieście przyszłości 'warning' na ścianie?! Biedny Rej - w grobie się przewraca.

Snajper na bezdrożach

Wersja angielska miała podtytuł, który jakoś zniknął w trakcie lokalizacji. Dziwne to trochę, gdyż „Snajper: droga zemsty" brzmi nieco lepiej, choć również pretensjonalnie. Wątpię jednak, aby to był powód, dla którego autorzy zrezygnowali z tłumaczenia tytułu - patrząc na inne ich popisy...

Szczyt bezkrytyczności?!

Najbardziej rozśmieszyła reklama na stronie dystrybutora, a zwłaszcza jej ostatni punkt, który pozwolę sobie zacytować: „ciekawe dialogi, interesujące postacie i niepowtarzalny humor – tylko tu masz okazję zjeść Schnickersa, ugryźć robaczywe jabłko czy dla wzmocnienia – łyknąć wódki Sfirnow albo colę ze szczura?". W sumie powinienem to zostawić bez komentarza, ale jednak – humor (niezaprzeczalnie najwyższych lotów, należy dodać. Cola ze szczura - zaiste trzeba geniuszu, by na coś takiego wpaść!) na pewno nie jest niepowtarzalny. Podobną jakość żartów widziałem już u takich mistrzów jak Benny Hill, nie wspominając już o pijanym wujku Heńku na weselu.

Podsumowując: tłumaczenie nie najgorsze, nijak jednak nie pomaga grze - ta wciąż prezentuje żenujący poziom.

7

INFO

Producent: XICAT Interactive ■ Dystrybutor: Cenega ■ Wymagania: PIII 850 MHz, 128 MB RAM, Windows 98/Me/XP ■ Akcelerator: konieczny ■ Internet: www.xicat.com/sniper_home.html

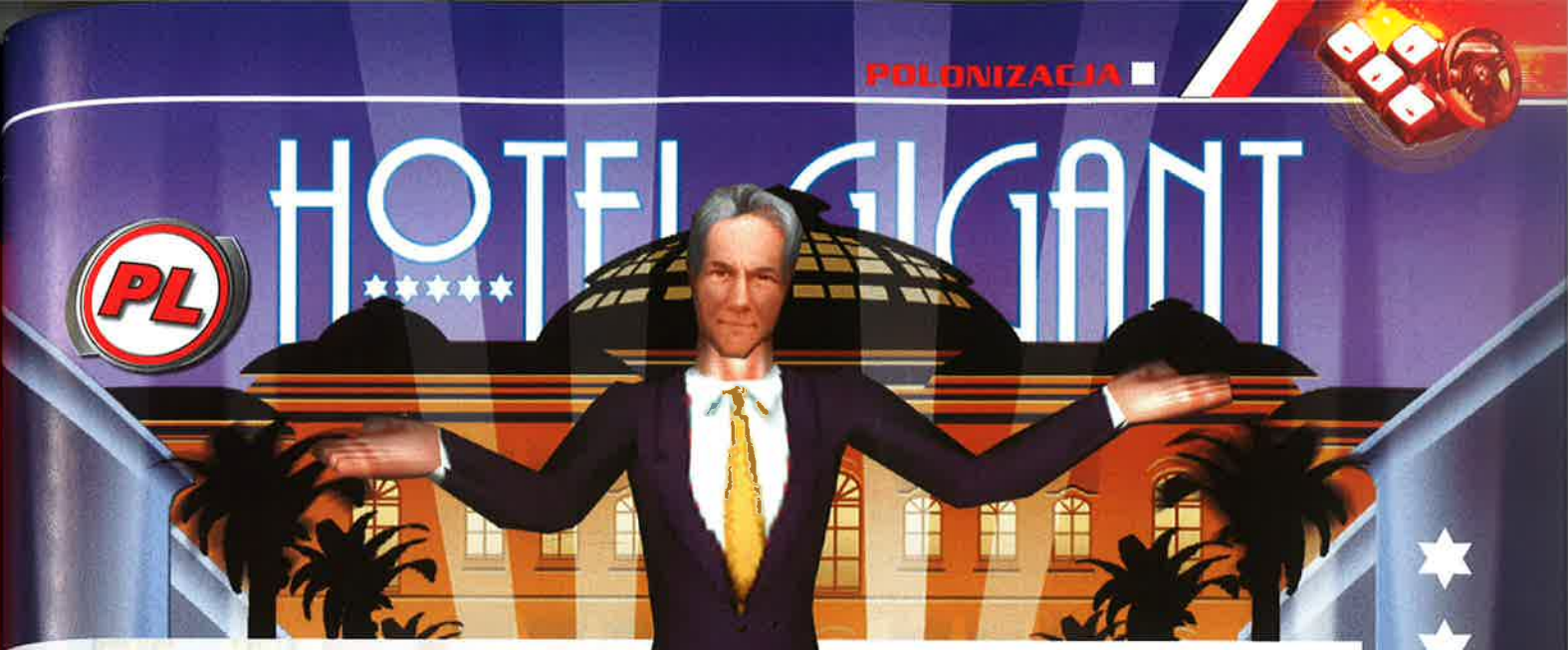
■ kosmetyczne poprawki ■ niezła lokalizacja...

■ ...ale gry nie ratuje

Zlokalizowano polską grę!

HOTEL GIGANT

PL



Qn`ik

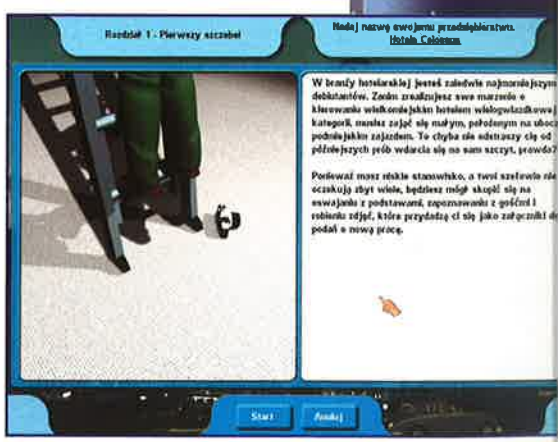
Nie ma już chyba w Polsce gracza, który by nie słyszał tudzież nie miał bliższego kontaktu z bardzo udaną inicjatywą CD-Projektu pod nazwą eXtra Gra. Produktów emitowanych w tej serii jest już multum, a jednym z najnowszych wśród nich jest recenzowany niedawno w CDA Hotel Giant. Naturalnie w wersji PL.

GATUNEK: SIM/EKONOMICZNA

Hotel Giant spolonizowany został bardzo solidnie. Tłumaczenie w niczym nie porywa, ale i nie ma się specjalnie do czego przyczepić - może poza małymi szczegółami, do których wrócę później.

Dawniej sama cena eXtra Gry powalała i była wystarczającym bodźcem do jej zakupu. Teraz gracze stali się już bardziej wybredni. Nic w tym dziwnego, gdyż dystrybutorzy toczą otwartą i bardzo zdrową walkę o zawartość kieszeni potencjalnych nabywców. Jako że jednak w przypadku Hotel Giant mamy do czynienia z grą za niecałe 30 złotych, nie można było liczyć na żaden bardzo zaawansowany prezent w postaci gadżetu. Jednak to, co załączono do pakietu, niezmiernie mi się spodobało - chodzi mianowicie o fajną zakładkę na klamkę - dokładnie taką, jaką można spotkać w hotelach. Taki mały i łatwy do wykonania bajer, a cieszy jak porządny plakat. Zresztą fajnie jest powiesić na drzwiach informację „proszę posprzątać mój pokój". Na razie testowałem ją na moich współlokatorach - póki co - bezskutecznie, ale nie ustaję w próbach łagodnej perswazji.

Ostatnim „bajerem" jest dołączone do zestawu pisemko - ma 20 stron, a na nich felieton i teksty reklamujące nowe pozycje wydawnicze z XG. Z niezwykłym ukontentowaniem zauważyłem, że kolejną grą z cyklu będzie Robin Hood - nieporównywalny skok jakościowy w stosunku do Hotel Giant. Wracając do pisma - na ostatniej stronie znajduje się okładka do wycięcia na płyty - szkoda, że dystrybutor zmusza do tego gracza, lepiej by było, gdyby od razu grę odpowiednio spakowano. Nie jest to mimo wszystko oczywiście wada, która by w jakikolwiek sposób wpłynęła na ocenę. Na koniec jeszcze powtórzę mantrę, która przewija się przez większość recenzji lokalizacji: ocena tyczy się jakości spolszczenia, nie zaś gry! Ta jest wciąż słaba, choć... można się zastanowić, czy nie warta tych 30 złotych.



Wracając jednak do najważniejszego - gry - muszę po raz kolejny pochwalić ekipę lokalizacyjną CDP. Długo szukałem różnych błędów i niedociągnięć i właściwie nic nie znalazłem. Właściwie to gra mogłaby udawać rdzennie polską, gdyby nie kilka małych szczegółów. Już w intrze napisy prasowe są niezmienione - wciąż w języku angielskim. Rozumiem, że przetłumaczenie ich byłoby niezwykle kosztowne i pracochłonne, można jednak było dodać polskie napisy pod spodem...

Czepiając się, mogę jeszcze zwrócić uwagę na angielskie napisy w samej grze - na biurku nadal zobaczymy plakietkę z napisem 'Reception' etc. Jednak tak wielka upierdliwość w przypadku produktu z serii „eXtra Gra"

8

Producent: JoWooD **Dystrybutor:** CD Projekt **Wymagania:** PII350, 128 MB RAM, 700 MB HDD, Win 95/98/ME/2000/XP **Akcelerator:** 16 MB **Internet:** www.extragra.com

- fajny gadżet ;)
- pozbawiona większych błędów lokalizacja
- uboga i zbyt krótka instrukcja

INFO

Solidny polski hotel!

GATUNEK: STRATEGIA

Cesarz

Narodziny Państwa Środka

PL

Qn`Ik

Profesjonalne spolszczenia zawsze cieszą - nawet jeśli dokonywane są na grach, które na rynku raczej zbytniej furory nie zrobią. Tak właśnie jest w przypadku Cesarza.

Teraz jednak nie jakością samej gry będę się zajmował - o tej rozpisał się swego czasu Eld. Nie zachwycił się nią zbytnio, jako główną wadę wskazując oczywiście wtórność w stosunku do Cezara, Faraona i Zeusa. Za to jedna rzecz niezwykle przypadła mu wówczas do gustu - ścieżka dźwiękowa. Teraz, gdy piszę ten tekst, z moich słuchawek wydobywają się orientalne dźwięki i sprawiają, że czuję się tak, jakbym siedział w chińskiej knajpie i zajadał się jakimś kurczakiem z bambusem (ech, te skojarzenia). A wszystko to dzięki temu, że w pudełku z Cesarzem dodatkowo znalazłem płytę audio z muzyką z gry. Jest tego trochę - różnorodnych ścieżek w sumie 20 i trwają od niecałej minuty do czterech. Jeśli prowadzisz restaurację, w której goście niekiedy życzą sobie pałeczek do jedzenia - płyta ta na pewno ci się przyda. Jeśli nie - też nie powinieneś się zawieść.

Od A do Z

Play-It miało w zwyczaju wydawanie gier w wersjach „kinowych" - tj. pozostawiano oryginalna ścieżkę dźwiękową i dodawano polskie napisy. Nie było to w żadnej mierze zabiegiem złym - ja na przykład zdecydowanie wolę właśnie takie rozwiązanie, niż robienie na siłę spolszczenia z udziałem amatorskich aktorów, których czasem nie da się słuchać. Tym razem dystrybutor z Bielska-Białej pokusił się o wykonanie pełnej lokalizacji - począwszy od głosu w intrze, a na liście płac skończywszy. Na szczęście w grze słychać, że nie oszczędzano tu pieniędzy - głosy podkładają nie dzieci czy krewni szefa, ale profesjonalni aktorzy (choć gwoli ścisłości, to się oczywiście nie wyklucza). Co do tembru i zróżnicowania głosów większych zastrzeżeń mieć raczej też nie można. Niejakie problemy zaczynają się w tekście pisanym.

Użyj Chińczyk na pałeczka

Największą bolączką tłumaczących gry z angielskiego zawsze była kwestia odmiany wyrazowej - anglojęzyczni nigdy by nie pomyśleli, że w jakimś tam języku występuje coś takiego jak deklinacja. O ile oczywiście w ogóle znają to słowo (teoretycznie - declension). Stąd też zawsze pojawia się odwieczny problem sformułowań typu „kliknij prawy przycisk" czy „150 ludzi w Zwykły Dom". Przykłady pochodzą oczywiście z gry. Nie przeszkadzają one jednak w zrozumieniu tego, czego chce od nas program. Nieco gorzej ma się sprawa z komunikatem, który pojawia się już na początku, zacytuję: „Bez żywności, której jakość jest przeciętna, standard tego domu się nie podniesie". Zaraz, momencik - o co chodzi? Podpowiem, że komunikat ten pojawił się, gdy w mieście nie było jeszcze ani jednego możliwego źródła żywności - przez co nastąpił mały „szum komunikacyjny" między interfejsem a graczem - należałoby zamienić czasownik „jest" na „byłaby", wtedy wszystko stałoby się dość zrozumiałe. Nie wiem jednak, czy jest to spowodowane przeoczeniem tłumaczy, czy ograniczeniami engine'u gry. Z drugiej jednak strony, mnie - jako kupującego grę - teoretycznie nie interesuje, jak gra była tworzona, ale jaki jest efekt końcowy - a ten okazuje się nieco wybrakowany przez drobne, choć w sumie niezbyt uciążliwe niedociągnięcia.

Co eXtra?

Na każdym pudełku z Play-It widnieje naklejka z napisem „zawsze coś eXtra" - i rzeczywiście, bonusem dla posiadaczy polskiej (i oryginalnej naturalnie) wersji Cesarza jest - poza płytą audio, dodatkowa kampania, której nie było w angielskiej wersji gry. Z rzeczy bardziej materialnych - w pudełku znajdują się płyty w boksie DVD, obszerna, i dobra, instrukcja (nieco inna jej wersja jest na CD z grą w formacie PDF) oraz kartka, będąca ściągawką z klawiszologii, drzewem technologicznym etc.

Gdyby o grywalności decydowała tylko jakość lokalizacji, szczerze bym Cesarza polecał.

8+

INFO

Producent: Breakaway Games/Sierra **Dystrybutor:** Play-It
Wymagania: PII 400 MHz, 64 MB RAM, Win98/Me/XP, karta grafiki 4 MB **Akcelerator:** niekonieczny **Internet:** http://emperor.sierra.com

- CD z muzyką
- profesjonalni lektorzy

- problemy z deklinacją w komunikatach

Chińczyk nieźle mówić polski!

GATUNEK: AKCJA/STRATEGIA

Robin Hood
Legenda Sherwood

PL

Michał Łukasiewicz

Commandos, Desperados, Robin Hood – który tytuł nie pasuje do reszty? Klucz kryje się gdzieś w nazwie tego działu...

To proste: Robin Hood jako pierwszy z przywołanej trójki doczekał się swojej polskiej edycji. Spolszczenie ma charakter pełny. Oprócz tekstów na język polski przełożono tu również wszystkie towarzyszące w grze głosy. W zasadność takiego postępowania nie mam powodów wątpić - akurat w przypadku tej gry lokalizacja kinowa byłaby pomyłką. Intro otwierają wypowiadane w sytuacji dość jednoznacznej kwestie królewskiego namiestnika. Ów pachołek próbuje akurat „przekonać" skromną chłopską rodzinę do spłaty „należności". Brzmi nawet groźnie i dosyć przekonująco. Po chwili na plac boju wskakuje jednak Robin. I w tym momencie czar pryska. Nie tak wyobrażałem sobie głos najzacniejszego banity. Za dużo w nim ukrytej... hm... dobroduszności (?). Do mnie to nie trafia. Oczekiwałem czegoś bardziej ironicznego i zajadłego. Gdyby na taki sposób wypowiadał się ktokolwiek inny, pewnie machnąłbym na to ręką. Tym razem jednak jest to właśnie sam Robin z Locksley. Robin, którego pewien wizerunek przez lata zdążył ukształtować się w mojej głowie i od którego to komputerowa (a polska) postać odstaje...

Cóż więcej? Błędy ortograficzne - sztuk zero, interpunkcyjne - raptem kilka wątpliwości. Uwagę mogę zwrócić tylko na zbyt częstą powtarzalność pewnych sformułowań. Wyraz „ludzie" bez najmniejszego wysiłku da się zastąpić kilkunastoma innymi określeniami - po głębszym zastanowieniu znalazłoby się minimum drugie tyle zamienników. No, ale chyba komuś zależało na czasie, bo o przełożenie wpisów w credits się nie pokuszono.

Instrukcja? Dwie luźno sklejone kartki na miano podręcznika użytkownika nijak nie zasługują. Z drugiej strony, nie możemy

wymagać od dystrybutora, by dokładał do interesu. Pachnący farbą drukarską podręcznik, jeśli nie poważnie - to na pewno zauważalnie podniósłby cenę zestawu, którą obecnie skalkulowano na bardzo rozsądnym poziomie.

Elektroniczna postać manuala dostępna jest za to bezpośrednio z menu start. Wyrywkowa kontrola co większych baboli nie wykazała tego, ale pewne śmieszne wpadki są, i owszem. Ot, choćby opis działania przedmiotu „Gniazdo Os"; czyżby na pewno związana z nim czynność to „rzuć jabłko"? Do tego dochodzą drobne potknięcia składniowe („zwój, którego długość odpowiada liczba punktów życia").

Wersja angielska jest fajna, polska - fajna i zrozumiała. Robin Hood TLOS nie stracił wiele (bo trochę jednak stracił) z grywalności - gra się przyjemnie, a przykrych niespodzianek tu nie ma. Uznaję wobec tego, że warto pokusić się o kolejną płytkę do kolekcji. Do zobaczenia w Sherwood.

8

Producent: Wanadoo ■ **Dystrybutor:** CD-Projekt ■ **Wymagania:** PII 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB HDD, Windows 9x/Me/XP, DirectX 8.1 ■ **Akcelerator:** wymagany ■ **Internet:** www.robinhood-game.com

■ solidna rzemieślnicza robota za niedu e pieniądze ■ pełna polska instrukcja jako .pdf na CD

■ głos Robina ■ instrukcja (drukowana) w formie symbolicznej

INFO

Robinie, zmień głos! :)

KASZANKA ZONE

Inaugurujemy nowy dział naszego pisma – będziemy w nim zamieszczali gry, o których naprawdę nie można powiedzieć nic dobrego – a także wyśmiewali ewidentne wpadki lokalizacyjne. Nie omieszkamy też wytknąć totalnych baboli i niedoróbek, jakie nie zasługują na litość. Zatem nie zamierzamy okazywać litości – i niech się leje krew, a lament developerów poruszy niebiosa. ...

Nastał Dzień Sądu!

(Tłumaczenie instrukcji i nadruki na pudełku.)

Zaczniemy od pudełka. Oto cytaty:

„Świst kija i wizg krążka na lodzie, gwizd sędziego i ryk rozradowanej widowni - dźwięki bardziej niż naturalne".

Tak, specom z EA Sports udało się okiełznać dźwięk? Zatem załóżmy, że siedzący najbliżej mnie kolega - Black Ajwen (ksywka zmieniona z oczywistych względów - jest bardziej przypakowany ode mnie, a ja ostatnio nie dosypiam i jestem słabowity), wydałby głośny dźwięk, i to niekoniecznie ustami. Czy dźwiękowcy z EA Sports mogliby tak to brzmienie przerobić, by „bączało" bardziej niż naturalnie? A tak poza tym wszystkim - czy kopia może być bardziej naturalna niż oryginał? Oto jest pytanie.

„Udoskonalone SI bramkarzy pozwala im dostosowywać obronę do ataku oraz wykonywać desperackie obrony jak chwyt krążka rękawicą!".

Nie rozumiem. Po pierwsze, dlaczego chwyt rakiem (czyli tą „rękawicą" - (- to trochę tak jakby rakietę tenisową nazwać w instrukcji gry „trzepaczką"!)) jest desperacką obroną? Wydawało mi się, że bramkarz hokejowy zawsze broni strzały ręką, w której dzierży rak albo parkanami, czyli tym czymś, co ma na piszczelach. Gdzie tu desperacja? Po drugie, zupełnie nie kumam zwrotu „pozwala im dostosowywać obronę do ataku". Może błyskawiczny konkurs z pytaniem, co by to miało znaczyć, rozwiąże tę kwestię? (Że jak atak szybki, to obrona też?)

„Niesamowity system Game Breaker wyzwalający decydujące momenty (...)".

O co chodzi z tymi „decydującymi momentami", dowiadujemy się już po chwili. Osoby niepełnoletnie, proszę pominąć kolejny akapit, bo przytoczymy w nim „momenty". Te decydujące.

„(...) przechwytujesz krążek i nagle cała uwaga skupia się na Tobie, czas zwalnia, a Ty zyskujesz szansę na strzał mistrza!".

To są właśnie te „decydujące momenty". Zapomniano tylko dodać, że NIESPODZIEWANIE zjawia się podstarzała Pszczółka Maja i z uśmiechem na ustach mówi „hahaha... Jurku, dostałeś się do programu »Droga mleczna«„. Po czym Jurek zaczyna szlochać i plecie coś w rodzaju »O, Jezusicku, zawszem o tym marzył!«„.

A teraz co lepsze kwiatki z książeczki do gry.

„Pokaż swoją klasę na lodzie i zdobywaj nagrody, takie jak Game Breaker - pociągnij za spust i zanurz się w grze całkowicie".

Spuszczam się na pana tłumacza (po staropolsku znaczy to mniej więcej „zwierzam się", jakby kto pytał) z mego sekretu i mówię, że tłumaczenie „słowo w słowo" po prostu się nie opłaca!

„(...) wykonuj zwody, by wypełnić wskaźnik, a potem uaktywnij »łamacza gry« i wejdź w »strefę emocji«„

Niezwykłem ciekaw, co to takiego ten „łamacz gry"? Czy chodzi o pana Oliwę, który potrafi złamać nie tylko grę, ale i kij (na głowie przeciwnika), czy jeszcze coś innego?

„Wymień jednego ze swoich zawodników na faworyta z innego zespołu (...)"

Jak mniemam „faworyt" to genialne tłumaczenie 'favourite player'? Brawo! Następnym razem proponuję zamienić faworyta na kochanka. Bo i takie konotacje słowa „faworyt" znajdziemy w słowniku.

To jeno przykłady wybrane, a jest tego znacznie więcej. Zamiast cytować dalej, spróbujmy wymyślić fikcyjny komentarz meczu NHL z wykorzystaniem „nowatorskich" określeń z instrukcji do gry firmy EA Sport.

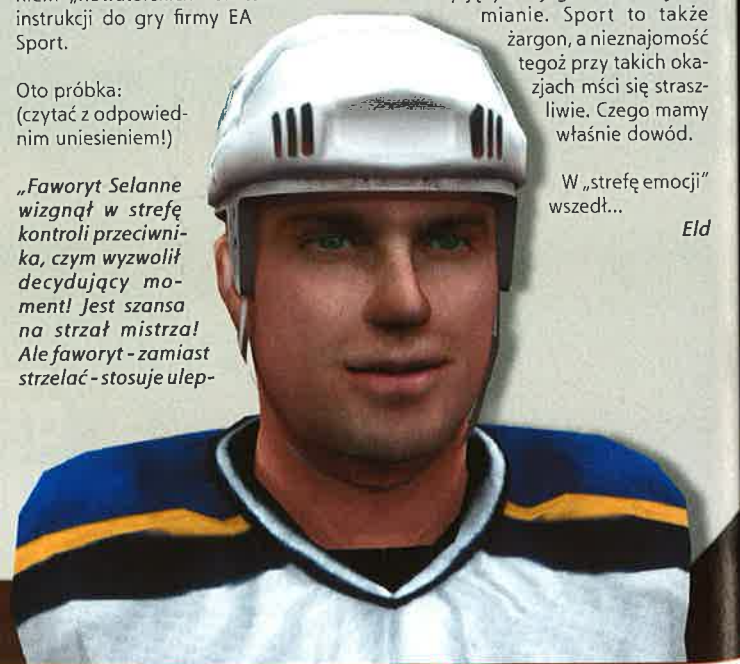
Oto próbka:
(czytać z odpowiednim uniesieniem!)

„Faworyt Selanne wizgnął w strefę kontroli przeciwnika, czym wyzwolił decydujący moment! Jest szansa na strzał mistrza! Ale faworyt - zamiast strzelać - stosuje ulepszoną kontrolę kija. Widownia szaleje i ryczy bardziej niż naturalnie! Faworyt w tym czasie uaktywnia łamacza gry, pociąga za spust - i zanurza się całkowicie... ale bramkarz dostosowuje obronę do ataku i wykonuje desperacką obronę!".

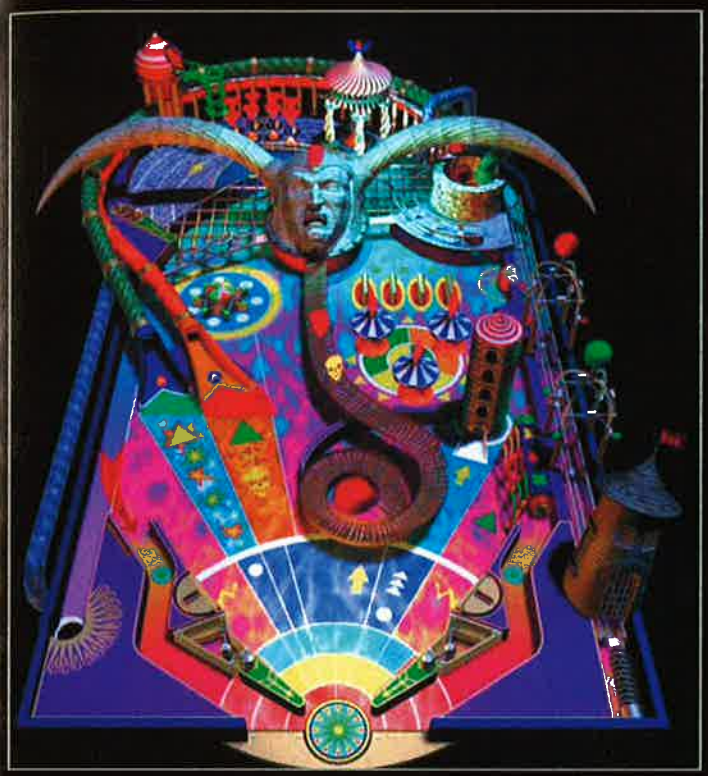
Skromna rada dla szefów Cenegi – kupcie, panowie, kilka kaset z zarejestrowanym na nich przebiegiem meczów NHL i fachowym komentarzem. A następnym razem dopilnujcie, by obejrzał je tłumacz. Po to, aby w końcu dowiedział się, na czym ów sport polega i jaką terminologię się w nim stosuje. Nie wystarczy bowiem zatrudnić osobnika dobrze znającego dany język w jego literackiej odmianie. Sport to także żargon, a nieznajomość tegoż przy takich okazjach mści się straszliwie. Czego mamy właśnie dowód.

W „strefę emocji" wszedł...

Eld



Mega Pinball



Mega Pinball to gra, która powstała pod egidą Megavare Multimedia z Rotterdamu. Holenderska firma znana jest również z tytułów, takich jak Absolute Terror, Zenfar, Perfect Pool, State of War, Precision Skateboarding i wielu innych tego rodzaju hitów, okupujących pierwsza miejsca list przebojów... na wyprzedaży.

Inquisitor

Już na samym początku krew człowieka zalewa. Trzeba się zdrowo namęczyć, by wybić... kulkę. Niezależnie od tego, jak mocno naciągniemy sprężynę, kulka i tak poleci z niezmienną, czyli zbyt wolno, prędkością. Po chwili spada z powrotem i trzeba tę syzyfową pracę zaczynać od początku.

Grafika i wygląd stołów to po prostu standard. Nie są brzydkie, jednak na pewno nikogo nie zachwycą. Nie ma ekranu z dodatkowymi grami, tym bardziej innych „mechanicznych" elementów, jakie odkrywałyby przed graczem dodatkowe bonusy. Stoły w Mega Pinballu są aż do bólu oklepane. Trzy bumpery, dwie lub trzy rynny – i to już cała zabawa.

Równie nieciekawie jest, jeśli chodzi o dodatkowe opcje czy funkcje. Nie ma np. stopniowania trudności, co dla młodszych i mniej wyrobionych graczy jest przecież sprawą podstawową. Brakuje tu również możliwości zmiany widoku kamery na inny niż ten standardowy. Ostatnią rzeczą są bardzo słabe dźwięki. Brzmi to niewiele lepiej niż rzężenie PC speakera.

Gra się bez emocji - radości z zabawy jest tu niewiele, wrażeń - prawie zero. Są dziesiątki lepszych pinballi komputerowych i to nawet wśród tych, które są od Mega Pinballa o wiele starsze. Mówiąc krótko, raczej bym odradzał - no, chyba że szukacie mocnego środka nasennego.

2

Producent: Megavare Multimedia **Dystrybutor:** Megavare Multimedia **Wymagania:** P200 MHz, 32 MB RAM, Windows 9X/ME/2000 **Akcelerator:** niepotrzebny **Internet:** brak

- niewielkie wymagania sprzętowe
- skuteczne na bezsenność

- tylko trzy stoły
- niemal brak opcji i funkcji dodatkowych
- beznadziejne dźwięki
- zero grywalności

INFO

Demonworld

KASZANA MIESIĄCA

Już kilka ładnych lat siedzę w „gierkowym interesie" i przez cały ten czas bezskutecznie szukam odpowiedzi na jedno pytanie - kto i dlaczego wydaje słabe i beznadziejne gry. Komu opłaca się inwestować, niejednokrotnie ciężkie pieniądze w interes, który nie przynosi zysków w żadnej wymiernej, lub niewymiernej, postaci. Inna sprawa, że równie mocno ciekawi mnie to, kto gra w te wszystkie gnioty.

Beerman

Wstęp jak najbardziej na miejscu, bo do recenzji trafiła mi się kolejna gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego - Demonworld. Następna strategia czasu rzeczywistego wnosząca do gatunku powiew, hm, lekko zatęchły i delikatnie mówiąc - nieciekawy. Bazuje ona na planszowej strategii, podobnej nieco do Warhammera i mogłaby się stać ciekawą alternatywą rozgrywki „na żywo". Niestety stało się inaczej.

Historyjka jest tu prosta jak bicie piany - armia demonów zagraża pobliskiej wiosce, a całkowitym przypadkiem ty, nieszczęsny graczu, znalazłeś się w pobliżu i oczywiście powinieneś stawić czoło złym siłom - i choć szanse wyglądają na marne, musisz dać temu radę. Czeka cię kampania składająca się z niewielu, bo dwunastu, misji przerywanych scenkami filmowymi. Teoretycznie małą liczbę misji powinien równoważyć ich rozmach, ale w praktyce każdy scenariusz mógłby wyglądać identycznie - sfrustrowany gracz nie zauważa żadnej różnicy.

Autorzy nie raczyli umieścić w grze jakiegoś sensownego tutoriala. Owszem, jest tryb treningowy, ale sposób realizacji tegoż nie przypomina nic znanego, nawet z najgorszych koszmarów - a to dopiero początek.

Dzięki niemu każdy ma niewątpliwą przyjemność zapoznać się z chyba najgorszym interfejsem, jaki do tej pory towarzyszył RTS-om. Długo można by pisać o sprawach banalnych, które rozwiązano w nim tragicznie, ale szkoda na to nerwów. Dość powiedzieć, że dzięki niezrozumiałej obsłudze Demonworld czyni najprostsze zadania niewykonalnymi - chyba że dopisze nam akurat szczęście.

W świetle ogólnie pojętej grywalności sprawa oprawy graficzno-dźwiękowej omawianego tu cuda schodzi na drugi (albo i dalszy) plan. Przez pierwsze kilka minut widok tego, co na monitorze, wydaje się całkiem ciekawy, ale to złudzenie (przekaz podprogowy?). Szybko przekonujemy się, że grafika jest po prostu nieciekawa i mało zróżnicowana. Nie sposób odróżnić poszczególnych jednostek, a wykonanie efektów specjalnych budzi sporo zastrzeżeń. Z dźwiękiem wcale nie jest lepiej. Główny motyw muzyczny usypia skuteczniej niż latynoska telenowela.

1

Producent: Xicat **Dystrybutor:** Ikarion Studios **Wymagania:** PII 233, 32 MB RAM, CD-ROM x 4 **Akcelerator:** niepotrzebny **Internet:** http://www.xicat.com/games/DemonWorld.htm

- po odinstalowaniu przybywa od 600 do 1,2 GB wolnego miejsca na dysku

- całość

INFO

Jacek "Stranger" Hałas <jacekhal@go2.pl>

Robin Hood

1. Porady ogólne

Poniższe porady skierowane są w głównej mierze do osób, które do tej pory nie miały kontaktu z grami commandopodobnymi, a w szczególności Desperados. W przeciwnym razie od razu polecałbym przejść do właściwej solucji.

Najważniejsza zasada: to nie jest gra, w której liczy się prędkość. Właściwie każdą misję można wykonać, spokojnie planując kolejne zadania. Nie jesteśmy ograniczeni ani limitami czasowym, ani brakiem miejsc, w których można by się było schować. Co więcej, wiele misji rozpoczyna się w ukryciu, tak więc bez żadnych problemów przed wyruszeniem w dalszą drogę możemy się dokładnie zapoznać z mapką. Uwaga! W Robin Hoodzie - w przeciwieństwie do Desperados - niektóre budynki zobaczymy również od wewnątrz, nie jest to w żaden sposób zaznaczone na mapce.

Jednym z największych utrudnień Robin Hooda jest wprowadzenie systemu pola widzenia naszych bohaterów. W praktyce nie oznacza to jednak, że będziemy ograniczani „mgłą wojny". Danego przeciwnika wystarczy tylko raz „odkryć" i będzie on już widoczny aż do końca danej misji.

Jednym z najważniejszych elementów tego typu gier jest obserwacja zachowań przeciwników, w tym akurat przypadku opisywana gra właściwie niczym się nie różni od Desperados. W dalszym ciągu możemy podglądać pole widzenia przeciwników, a ich kolor oznacza stopień zaalarmowania wrogów (od zielonego - nic się nie dzieje, do pomarańczowego - alarm).

O wiele większą rolę odgrywają tu starcia bezpośrednie. O ile w Desperados walka z ukrycia była niemalże koniecznością, w tym przypadku mamy do czynienia z typowym pójściem na rękę tym graczom, którzy nie mogli sobie poradzić z trudniejszymi poziomami „desperatów". Co więcej, walki przy użyciu broni nie sprawiają większych problemów nawet na najwyższym poziomie trudności! Warto jednak zaznaczyć, że nie dotyczy to wszystkich przeciwników. W szczególności nie polecałbym zaczepiać rycerzy (a tych na koniach radziłbym omijać szerokim łukiem) :-) i dowodców oddziałów. Jeśli jednak dojdzie do walki, wystarczy kierować się kilkoma prostymi zasadami - wykonujemy uderzenia łukiem (taki kształt trzeba wykonać myszą) lub ewentualnie okrężne, ale to tylko w sytuacjach, gdy przeciwnicy otoczyli sterowaną przez nas postać. Robimy to aż do momentu, gdy wskaźnik zmęczenia dojdzie do punktu krytycznego. Wtedy pozostają dwa wyjścia: próbować się bronić (w przypadku walk z podrzędnymi przeciwnikami taka taktyka świetnie się sprawdza) albo na sekundę-dwie wycofać się o kilka metrów do tyłu.

Należy pamiętać o zbieraniu wszelkich przedmiotów, jakie pojawiają się na danej planszy. Jest to zadanie o tyle ułatwione, że podobnie jak miało to w przypadku Desperados - są one od razu zaznaczane na planszy. Dopiero w dalszej części gry polecałbym całkowicie przerzucić się na to, co zostanie wyprodukowane w obozie. Skoro już jesteśmy przy tym temacie, dorzucę jeszcze kilka uwag. Po pierwsze, co najmniej 5-6 ludzi powinno się zajmować produkowaniem strzał, a także wynajdywaniem kamyczków w rzece. Z tych przedmiotów korzystamy zdecydowanie najczęściej. Dobrze by było produkować również środki lecznicze, aczkolwiek poziom trudności gry został na tyle obniżony, że rzadko kiedy wykorzystamy cały pakiet (9 sztuk) w trakcie jednej misji.

Nie zapomnij o gromadzeniu gotówki. Warto też możliwie jak najczęściej wybierać się na misje dodatkowe. Można ją również zdobyć, przeszukując ciała pokonanych wrogów (także tych znokautowanych). Pieniądze warto wykorzystywać jako jałmużnę dla żebraków, którzy prawie zawsze mają coś ciekawego do zaoferowania. Najczęściej są to informacje o celach podrzędnych bądź też rozlokowaniu oddziałów przeciwnika. W wielu misjach korzystanie z ich usług będzie konieczne, ale oczywiście o tym wspomnę już w właściwej solucji. Pieniądze przydadzą się również do opłacenia wojsk w trakcie oblężeń.

Dość dużą rolę w grze (w szczególności gdy gra się na najwyższym poziomie trudności) odgrywają koniczynki, które zbieramy w kolejnych misjach. Ratują one przed śmiercią postać w sytuacji, gdy pasek zdrowia spadnie do zera. Koniczynki przydają się w szczególności podczas etapów, w których do czynienia mamy z większymi zastępami wrogów, a ograniczeni jesteśmy liczbą członków drużyny bądź też brakiem surowców (w szczególności środków leczniczych) w obozie. W końcowej fazie gry trzeba będzie również stoczyć kilka trudniejszych pojedynków (fair play: jeden na jednego), a podczas ich rozgrywania z pewnością trzeba będzie użyć leczniczych mocy takich właśnie koniczynek.

2. A teraz już solucja!

Misja 01 - Zamek w Lincoln

Cele: dostać się do zamku i odnaleźć Godwina
Członkowie drużyny: można sterować wyłącznie Robinem
Poziom trudności: 2/10
Wskazówki: z racji tego, że jest to połączenie misji właściwej z tutorialem, radziłbym czytać wszystkie informacje, które pojawiają się w miarę odkrywania kolejnych obszarów na planszy.

Zaczynamy! Zbierz dwie ikonki pomocnicze znajdujące się niedaleko miejsca startu. Zanim ruszysz dalej, wejdź po murze i zbierz strzały (uważaj, by nie zauważył cię strażnik ze wschodniej wieży!). Teraz możesz strzelić w jeden z celów na dole, aby zakończyć lekcję treningową dla tutejszych łuczników. Dzięki temu posunięciu w niewielkim stopniu ułatwisz sobie wykonanie tej misji. Zejdź i idź na zachód. Po drodze znokautuj jednego z łuczników, następnie ostrożnie podejdź do strażnika stojącego przy murze. Powinieneś wyeliminować go bez alarmowania okolicznych przeciwników (w szczególności tego chodzącego po południowej wieży). Kieruj się w stronę północnych budynków. Po drodze będziesz musiał wyeliminować dwóch strażników, ale problemy sprawi tylko ten pierwszy. Zaczekaj, aż pójdzie na północ - i znokautuj go od tyłu. W końcu dotrzesz do pomieszczenia, w którym przebywa Edward - służący Godwina. Porozmawiaj z nim. Niestety okazało się, że Godwina tu nie ma. Na szczęście syn Edwarda pomoże ci w opuszczeniu Lincoln, musisz tylko do niego dotrzeć. W tym celu udaj się z powrotem do miejsca, w którym wyeliminowałeś drugiego strażnika. Teraz skieruj się w stronę północnego muru. Przejdź nim aż do zachodniej ściany zamku (kolejni strażnicy do usunięcia...). W końcu dotrzesz do grupki trzech strażników stojących przed domem. Zajdź ich od tyłu i podejdź do ikonki z komunikatem. Otrzymasz sakiewkę ze złotem. Rzuć nią w dowolnym kierunku. Strażnicy pobiegną za złotem (a nawet zaczną się o nie bić!!), a ty w tym czasie zbierz strzały i użyj ich do pozbycia się wartowników (ewentualnie zostaw je sobie i od razu zwiewaj w okolicę miejsca startu). Idź na południe, kolejny komunikat zawiera aż 500 sztuk złota (tuż przy strzelnicy). Ewentualnie możesz jeszcze zagadać do żebraka, który w zamian za 50 sztuk złota pokaże ci, gdzie możesz tyle samo znaleźć :-) Kolejna łapówka ukaże natomiast miejsce z dźwignią, która uruchomi most zwodzony. Zanim jednak opuścisz to miejsce, wróć jeszcze raz do żebraka, który tym razem zwróci twoją uwagę na rycerza z 500 sztukami złota przy sobie. Spróbuj go zabić. Kolejna rundka do żebraka zawiera z kolei informację o mistrzu Wormanie. Aby zdobyć sakiewkę złota, której pilnuje, musisz znokautować samego Wormana, jak i kusznika, który stoi dwa piętra wyżej. Pozostanie ci jeszcze ostatnia wizyta u staruszka, dzięki której zdobędziesz cztery strzały. Wyjdź z zamku. Opcjonalnie możesz udać się na wschód i zabić strażników, którzy otoczyli bezbronnego wieśniaka. Idź teraz na północny zach. Po drodze zabij dwóch strażników, zbierz sakiewki ze złotem oraz strzały. Uważaj na wieśniaczkę, która może zaalarmować przeciwników. Tych załatw dopiero co zdobytymi strzałami. Na koniec porozmawiaj z uratowanym wieśniakiem (koniczynka) i synem Edwarda.

Misja 02 - Zamek w Nottingham

Cel: uwolnić Stuteleya i jego pomocników, zanim zostaną powieszeni
Członkowie drużyny: Robin Hood, a po uwolnieniu Stuteley i jego pomocnicy
Poziom trudności: 6/10
Wskazówki: wbrew pozorom mniej doświadczonym graczom misja ta może sprawić trochę problemów. Przede wszystkim pamiętaj o tym, że do pełni zwycięstwa nie trzeba wybić wszystkich przeciwników znajdujących się na planszy. :-)

Na początek pozbądź się strażników stojących przy głównej bramie, nie powinieneś mieć żadnych problemów, nawet z tym po prawej. W okolicy nie ma innych strażników, tak więc odgłosy bitwy nikogo nie zaalarmują. Podejdź do żebraka i daj mu pieniądze, a w zamian za to otrzymasz informację o rozmieszczeniu strażników w bezpośrednim otoczeniu Stuteleya. Idź na zachód. Zabij dwóch strażników stojących przy uwięzionym cywilu, a następnie łucznika, który przybiegnie z zachodu. Jego dwóch kolegów zabij już bez użycia

strzał - zwykłym kijem. Jeśli masz mało strzał, spróbuj przebić się do tych, które znajdują się w północnej wieży, na szczęście nie będzie to trudne zadanie. Wróć do głównej bramy i idź na południowy wsch. Załatw grupkę trzech strażników i pomóż chłopce pilnowanej przez dwóch wartowników. Opcjonalnie możesz również pomóc chłopom na południowym wsch., ale nie wiem, czy jest sens aż tak ryzykować dla „marnych" 500 sztuk złota. :-) Wracaj do bramy głównej. Na początek zajmiemy się wartownikami stojącymi przy domku na północnym zach. W ich kierunku rzuć sakiewką, a gdy się zbiegną - zabij wszystkich (kijem lub jeśli możesz strzałami). W sytuacji zagrożenia ratuj się ucieczką do bramy głównej. Niestety do chatki nie możemy jeszcze wejść. Idź na północ i pozbądź się strażnika, który rozmawia z chłopem. W razie czego schowaj się w budynku stojącym tuż przy nim. Teraz będziesz musiał odciągać pojedynczych strażników od miejsca, gdzie uwięziony jest Stuteley. Uważaj tylko, bo może dojść do sytuacji, gdy zaalarmowana zostanie o wiele większa grupka, ta stojąca na wschodzie, pomiędzy budynkami. Wtedy schowaj się w domu i przeczekaj sytuację. Zanim uwolnisz Stuteleya, możesz jeszcze wrócić do żebraka i poprosić go o kilka kolejnych porad. W końcu doprowadzą cię one na południowy wsch. od katedry, gdzie znajdziesz koniczynkę. Czy jednak jest sens w przebijaniu się przez pół planszy dla tego jednego przedmiotu? Po uwolnieniu Stuteleya pozostanie ci jedynie opuszczenie planszy. Najlepiej wrócić się do południowej bramy i skierować na wschód. Okolicznych strażników zabij lub - co wydaje się bardziej rozsądne, zignoruj i pędź do punktu wyjścia. :-)

Obóz. Zasada działania misji dodatkowych

Po każdorazowym ukończeniu jednej z głównych misji przeniesiesz się do obozu. Z tego miejsca możesz planować dalsze akcje, a także zarządzać rozdziałem siły roboczej do produkcji przedmiotów przydatnych w trakcie misji. Tak jak już wspomniałem wcześniej, radziłbym skoncentrować się na strzałach, kamykach i środkach leczniczych, chociaż jest to też w dużej mierze uzależnione od tego, jakimi postaciami grasz najchętniej. Oczywiście w miarę rozgrywki liczba osób przebywających w obozie będzie stale rosła.

W przerwie pomiędzy głównymi misjami czeka cię co najmniej kilkanaście zadań pobocznych. Są one wybierane LOSOWO. I najczęściej polegają na odbieraniu pieniędzy bogatym kupcom bądź też atakowaniu konwojów z równie cennymi sakiewkami. Schemat wykonywania tych misji jest bardzo zbliżony, postanowiłem go więc przedstawić:

1. Na misję zabierz co najmniej dwie osoby, w tym jedną, która potrafi korzystać z łuku (i ma co najmniej 4-5 strzał).
2. Po rozpoczęciu misji może dojść do sytuacji, że trzeba będzie schować niektórych członków drużyny. Zrób to jak najszybciej.
3. Kiedy korzystasz z łuku strzelaj do kolorowych tarcz. Spowoduje to pojawienie się sojuszników, którzy co prawda w walce nie są zbyt dobrzy, ale z pewnością jakąś pomoc mogą zaoferować, szczególnie w początkowej fazie gry, gdy brakuje jeszcze strzał i środków leczniczych. Warto również korzystać z pułapek - sieci oraz wilczych dołów.
4. Po wybiciu możliwie jak największej grupki przeciwników zbierz złoto (ewentualnie zabierz je od znokautowanego kupca) i zmykaj. :-)

W późniejszej fazie gry trzeba będzie również zdobywać wozy z zaopatrzeniem - zasada rozgrywania tych misji jest identyczna: zabij obstawę, zdobądź ładunek i wracaj do obozu.

Misja 03 - Zamek w Nottingham

Cel: spotkać się z Marian i poprosić ją o pomoc
Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, osoba potrafiąca przenosić ciała, warto również zabrać kogoś, kto mógłby gromadzić środki lecznicze i dobijać nieprzytomnych przeciwników
Poziom trudności: 5/10
Wskazówki: W tej misji należy skorzystać z pomocy żebraków. Ponadto możecie mieć trochę problemów z braciszkiem Tuckiem, tzn. miejscem, gdzie trzeba go położyć. Jest to malutkie pomieszczenie po prawej (MUSISZ go położyć dokładnie w tym miejscu, inaczej fabuła stanie w miejscu). :-)

Idź na północ i porozmawiaj z kobietą. Będziesz musiał przetransportować ciało jej syna, które znajduje się przy północnej wieży. Strażników eliminuj pojedynczo, uważaj również na piesze patrole, których w tej okolicy zdecydowanie nie brakuje. Robin może również spróbować przedostać się tam, skacząc po głazach znajdujących się przy zachodnim brzegu planszy. Strażników stojących tuż przy wieży załatw strzałami. Odnieś ciało mężczyzny kobiecie, a dostaniesz koniczynkę. Zanim ruszysz na północ, zabierz jeszcze środki lecznicze z pola. Idź do głównej bramy. Strażników będziesz musiał eliminować pojedynczo, wywabiając ich - na przykład - poprzez pojawianie się na ułamek sekundy w ich polu widzenia. Możesz również skorzystać z sakiewek ze złotem. Pamiętaj jednak przez cały czas o okolicznych patrolach. W krytycznych sytuacjach ratuj się ucieczką do domów na południowym zach. Pamiętaj również o tym, by nie biegać tuż przy głównej bramie - tak aby nie zwrócić uwagi strażników stojących na górze. Przejdź przez bramę i znokautuj kusznika oraz kapitana straży. Kolejnych wartowników będziesz już niestety musiał usuwać tradycyjnymi metodami. Pamiętaj jednak o północnych patrolach, a także cywilach, których odpowiednio szybko nokautuj i jeśli możesz, związuj. Postaraj się oczyścić cały plac, na którym w poprzedniej misji więziono Stuteleya. Nie zapomnij też o zabraniu koniczynki, która znajduje się na dachu jednego z okolicznych domów. Kieruj się w stronę kaplicy. Po drodze będziesz musiał wyeliminować śpiącego strażnika i trzyosobową grupkę. O wiele więcej kłopotów może natomiast sprawić rycerz patrolujący teren wokół katedry. Ja zabiłem go podstępem - Robinem rzuciłem sakiewkę (stoi, nie reaguje na nią), a innym mięśniakiem znokautowałem go od tyłu. Po tym wszystkim najlepiej jest go dobić. Od żebraka siedzącego przy katedrze dowiesz się (po trzech łapówkach) o bratanku Szeryfa. Jego dom jest pilnowany przez wartowników. Zabij go i korzystając np. z umiejętności Stuteleya, włam się do domu. Znajdziesz tam aż 2500 sztuk złota! Wracaj do katedry. Teraz będziesz musiał się dostać do żebraka, który rozłożył się na północnym wsch. Poczekaj, aż patrol sobie pójdzie - i bez żadnego pośpiechu przebij się w to miejsce. W zamian za jałmużnę otrzymasz dostęp do katedry (kolejne rozmowy z żebrakiem skierują cię do koniczynki - trudno ją jednak zdobyć). Idź do kaplicy, znokautuj braciszka Tucka i przenieś go do pomieszczenia obok. Robinem wejdź do konfesjonału

i zaczekaj na Marian. Po wszystkim musisz jedynie wydostać się z planszy.

Misja 04 - Zamek w Leicester

Cel: uratować Willa Scarleta
Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, a także - po uwolnieniu - Scarlet. Ewentualnie możesz zabrać któregoś z podrzędnych pomocników z umiejętnością leczenia pozostałych członków drużyny
Poziom trudności: 4/10
Wskazówki: Jest to pierwsza misja nocna. Na szczęście nic na tym nie tracisz, członkowie drużyny zachowują pole widzenia, przeciwnicy natomiast widzą znacznie gorzej. Staraj się to wykorzystywać. :-)

Ruszaj na wschód w kierunku młyna. Omiń patrol i pogadaj z chłopem. Drugiego patrolu postaraj się już pozbyć - obstawę kapitana straży zabij przy użyciu strzał, a jego samego pokonaj w trakcie pojedynku. Pamiętaj również o tym, że zawsze możesz się schować w młynie. Idź na północ. Strażników stojących przy niewielkim mostku pozbędziesz się raczej łatwo. Następnie trzeba będzie wyeliminować trzech oponentów stojących nad żebrakiem. Jeśli nie masz już strzał, w ostateczności możesz nawet użyć sieci Stuteleya. Aby móc przeczytać pierwszą poradę, będziesz musiał wyeliminować kapitana straży. Uważaj jednak na chłopkę, którą radzilbym jak najszybciej znokautować. Idź na zachód. Mniej więcej przy południowo-wsch. murze zamku znajdziesz notkę, a obok glaz - wskocz nań, a następnie przedostań się na ścianę zamku. Wejdź na górę i załatw łucznika. Teraz musisz przedostać się do północnych wieży (prowadzą do nich niewielkie schodki). Po drodze uważaj na główny patrol, a także strażników przy zwodzonym moście (chociaż tych możesz już nawet teraz usunąć). W środku jak najszybciej zabij trzech łuczników, zabierz też strzały. Idź na wschód. Spróbuj wywabić strażnika stojącego przy mechanizmie. Dopiero gdy sobie z nim poradzisz, ostrożnie podejdź w to miejsce i opuść most. Teraz musisz tylko dostać się do miejsca, w którym przetrzymywany jest Scarlet. Strażnika przy ostatniej wieży zabij po cichu, tak aby nie zaalarmować wartowników stojących na górze. Podprowadź tu Stuteleya i uwolnij Scarleta (Robin musi z nim porozmawiać). Zanim opuścisz planszę, pogadaj z chłopką stojącą na północ od zamku i zbierz koniczynkę.

Misja 05 - Zamek w Derby

Cel: Marian i Robin muszą się spotkać z księciem Johnem
Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Marian (dołączy już w trakcie misji)
Poziom trudności: 6/10
Wskazówki: Omijaj rycerzy, nie musisz ich zabijać. :-)

Pozbądź się grupki stojącej przy drabinie - strzałami zabij wszystkich poza łucznikami, do nich zaś podbiegnij i wyeliminuj osobiście (np. skręć im karki). Idź do żebraka, a dowiesz się o rozmieszczeniu strażników w najbliższej okolicy. Pozbądź się teraz wszystkich wartowników chodzących przy zachodnim murze, uważając przy tym na wschodni patrol. Musisz dotrzeć w okolice domków. Do jednego z nich schowaj całą drużynę. Załatw dwóch strażników stojących przy północnej bramie. Będziesz również musiał pozbyć się patrolu. Możesz spróbować się schować w jednym z domków i eliminować pojedynczych przeciwników (po wszczęciu alarmu zawsze rozbiegają się). Ponownie zagadaj do żebraka, dzięki czemu dowiesz się znacznie więcej o przeciwnikach. Odkryte zostanie również wnętrze zamku, w którym przebywa książę John. Zabij rycerza siedzącego przy schodach (możesz próbować zajść go od tyłu), a następnie porozmawiaj z chłopką. Musisz wyleczyć jej syna (wybierz środki lecznicze i kliknij chłopa). Jeśli chcesz, możesz usunąć kilku przeciwników patrolujących teren na północnym wsch., a w szczególności rycerza, który pilnuje sakiewki ze złotem. Nie jest to jednak konieczne. Twoim celem jest zachodnia wieża, przy której pojawi się kolejna wskazówka żebraka (oczywiście jeśli wcześniej o nią poprosiłeś). Możesz się spróbować przekraść dołem, ale uważaj na czwórkę rycerzy - nie możesz ich zaalarmować. Po dotarciu na miejsce załatw wszystkich strażników. Możesz teraz spróbować uratować chłopa, o którym wspominała wieśniaczka (w poprzedniej misji). Będziesz ich jednak musiał zwabić na dół, ponieważ odgłosy walki mogłyby zaalarmować okolicznych strażników. Kiedy się już z nimi uporasz, wyjdź na samą górę i korzystając z procy, łuku oraz sieci, pozbądź się wartowników oraz kapitana straży. Kolejne dwie rozmowy z żebrakiem ukażą ci miejsce, w którym schowano koniczynkę. Teraz musisz jedynie podprowadzić Robina i Marian do wnętrza zamku, a następnie podsłuchać rozmowę. Zanim jednak opuścisz planszę, udaj się do wschodniego budynku i zwiń królewskie berło.

Misja dodatkowa

W trakcie jednego z wypadów po złoto natrafisz na grupkę rycerzy szeryfa, którzy uwięzili bezbronnego mężczyznę. Misja ta będzie znacznie trudniejsza od poprzednich. Przede wszystkim musisz uważać na rycerza na koniu. Postaraj się go zwabić w ustronne miejsce. Nie możesz pozwolić mu na ataki konne, musi to być walka bezpośrednia. W momencie gdy go ogłuszysz, jak najszybciej podbiegnij - np. Scarletem - i dobij nieszczęśnika. Uwolniony mężczyzna to nikt inny jak tylko Mały John. Od tej pory będzie on jednym z najczęściej wybieranych przez Robina kompanów.

Misja 06 - Zamek w Leicester

Cel: Marian i Robin muszą się spotkać z królem Ranulphem
Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John, Marian (dołączy w trakcie misji)
Poziom trudności: 7/10
Wskazówki: Jest to jedyna misja, w której nie można nikogo zabić. Musisz zatem nokautować wszystkich przeciwników, związywać ich i przenosić w ustronne miejsce, najlepiej okolice startu. Najlepszą osobą do tej misji jest Little John. Kiedy będziesz nim grał, nawet jeśli dojdzie do walki, możesz bezproblemowo nokautować wartowników (rysując myszką prostą linię).

Podczas posuwania się na wschód każdego z wrogów nokautuj, wiąż i przenoś w miejsce startu. W miarę szybko pozbywaj się kapitanów straży, którzy mogą zostać zaalarmowani brakiem własnych ludzi. Uważaj na dwójkę wartowników stojących przy zwodzonym moście oraz kapitana straży patrolującego teren nieopodal żebraka. Dopiero po tym, jak usuniesz wszystkich przeciwników, pogadaj z żebrakiem. Do zamku będziesz mógł się dostać przez dom znajdujący się przy wschodniej granicy planszy. Na szczęście nie jest on zbyt dobrze pilnowany. Zanim jednak do niego wejdziesz, porozmawiaj jeszcze z kobietą stojącą przy młynie - dostaniesz koniczynkę. Gdy będziesz już w zamku, zagadaj do żebraka. Powie ci, gdzie aktualnie przebywa król Ranulph (gdy dasz mu 150 sztuk złota). Teraz będziesz musiał przedostać się właśnie w to miejsce. Pamiętaj tylko o tym, co mówił żebrak - NIE WCHODŹ do kościoła. :-) Udaj się Robinem i Marian do króla. Opowiedz mu o wszystkim. Zanim jednak opuścicie planszę, zbierz notkę informacyjną, która leży nieopodal. Dzięki temu poznasz lokalizację pilnowanej przez ludzi szeryfa sakiewki ze złotem. Tych możesz już pozabijać. :-) Teraz opuść zamek, najlepiej ponownie sekretnym wyjściem.

Misja 07 - Zamek w Lincoln

Cel: musisz uwolnić Godwina, który przetrzymywany jest w zamkowych lochach
Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John oraz osoba potrafiąca leczyć pozostałych członków drużyny
Poziom trudności: 5/10
Wskazówki: Uważaj na pomieszczenia z drewnianą podłogą, przeciwnicy z o wiele większej odległości usłyszą wtedy twoje kroki.

W tej misji najważniejszą rolę odegra sam Robin. Wyjątkowo nie musisz też korzystać z usług żebraka. Możesz natomiast uwolnić chłopa, który w nagrodę da ci koniczynkę. Twoim pierwszym zadaniem będzie dostanie się do wschodniego brzegu planszy. Po drodze natrafisz na kilka patroli, ale z pomocą Scarleta (kamyczki, skręcanie karku) powinieneś sobie z nimi poradzić. Robin - po dojściu do muru - musi na niego wejść. Kiedy będziesz już w zamku, udaj się na zachód - do mechanizmu opuszczającego zwodzony most. Wyeliminuj przeciwników chodzących na dole (w szczególności kapitana straży i jego dwóch pomocników). Kieruj się na północ, a konkretnie do pomieszczenia, w którym w pierwszej misji rozmawiałeś ze służącym Godwina. Kapitana straży i pozostałych wartowników możesz usuwać, korzystając z usług Małego Johna lub Scarleta (ponownie kamyczki). Spróbuj się też zbliżyć do rycerza i znokautować go, zanim ten zorientuje się w sytuacji. Idź teraz na zachód (po drodze zobaczysz małą scenkę). Musisz podprowadzić do lochów osobę, która potrafi otwierać zamki. Sir Godwin porozmawia wyłącznie z Robinem. Na koniec poprosi cię on o uwolnienie jego ludzi, którzy są przetrzymywani na terenie całego zamku. Wbrew temu jednak, czego by się można spodziewać - polega to wyłącznie na zbieraniu czerwonych notek informacyjnych. Z pomocą sojuszników wybij wszystkich wrogo nastawionych.

wartowników (na terenie zamku). Do tego celu też świetnie nada się Scarlet, który może skręcać karki zdezorientowanym wartownikom. :-)

Misja 08 - Zamek w Derby

Cel: musisz uwolnić braciszka Tucka
Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John
Poziom trudności: 7/10
Wskazówki: Rozmawiaj z chłopami, w tej misji mają wyjątkowo dużo do powiedzenia. :-)

Tradycyjnie pierwsza grupka do egzekucji stoi przy drabinie. Podejdź Scarletem i zabij (skręć im karki) wszystkich kuszników, a kapitana straży pokonaj już w uczciwej walce. :-) Porozmawiaj z chłopami. Wejdź na górę i eliminuj kolejnych przeciwników. Nawet jeśli ich koledzy na dole zauważą, co się dzieje - i tak powinieneś sobie z nimi poradzić. Musisz tylko uważać na dość pokaźną grupkę, która maszeruje po placu. Tak jak wcześniej, za ich plecami możesz chować się po domach (w jednym z nich schowaj całą drużynę). Pogadaj z jednym z chłopów, a otrzymasz dodatkowe zadanie (zdobycie mięsa). :-) Wejdź teraz na wschodni mur i wyeliminuj wszystkich wartowników (łuczników możesz usuwać w bardzo przyjemny sposób - podbiegając do nich Scarletem i skręcając im karki - nie będą się bronić!). Porozmawiaj z żebrakiem, ten w zamian za 150 sztuk złota powie ci o nowym sierżancie, który - ponoć - ma przy sobie sporo gotówki (1500 sztuk złota). Wybierz teraz postać, która potrafi otwierać zamki (np. Stuteleya) i skieruj go do zamkniętych drzwi (punkt strażniczy na południowym wsch. od placu). Jeśli będziesz podążał przy murze, dostań się do wieży i uwolnij braciszka Tucka (może to zrobić wyłącznie Robin). Twoim kolejnym zadaniem będzie ponowne dostanie się do zamku i podsłuchanie rozmowy. Na początek oczyść okoliczny plac (łuczników najlepiej usuwać w taki sposób jak wcześniej). Możesz również odwiedzić pomieszczenie, gdzie kilka misji temu zdobywałeś berło. Na dachu znajdziesz między innymi trochę pieniędzy. Podążaj na zachód. Kolejnych strażników staraj się eliminować BEZ alarmowania kolegów na dole. Wejdź na samą górę, załatw kilku strażników i idź podsłuchać rozmowę. Po krótkiej scence możesz wracać do Sherwood, chociaż radziłbym też spróbować sił w walce z czerwonym rycerzem, który czeka na okolicznej wieży. Ma on kolejny cenny artefakt do kolekcji. :-)

INWAZJA NA LINCOLN

Po raz pierwszy będziesz miał do czynienia z oblężeniem. Sprawę można rozwiązać na kilka sposobów. Oczywiście naszym celem jest ochrona zamku przed nadciągającymi siłami. Możemy wymienić naszych ludzi (pracujących w obozie) na posiłki, zakupić je za gotówkę bądź też rozegrać te misje, które pozwolą na ich zdobycie. Z racji tego, że jak na razie gotówki nie powinno wam brakować, radziłbym je zakupić, w ostateczności zaś rozegrać misję, która - wbrew pozorom - nie jest taka trudna, jak mogłoby się wydawać. Nie polecałbym natomiast ignorować oblężeń, nie chcielibyśmy się chyba narażać na zdobywanie twierdzy wypełnionej przeciwnikami. :-)

INWAZJA NA DERBY

W tym przypadku posiłki nie są sprawą obowiązkową, albowiem i tak weźmiemy udział w obronie miasta. Nabycie posiłków tylko nieznacznie ją ułatwi, radziłbym więc zakupić bądź też zdobyć (misja) jeden oddział, a następnie przystąpić do właściwej misji.

Misja 09 - Oblężenie zamku w Derby

Cel: musisz przejąć kluczowe miejsca w zamku (oznaczone tarczami), a także zabić generała Scathlocka, co znacznie obniży morale wrogiej armii
Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John, Tuck
Poziom trudności: 5/10
Wskazówki: Dobrze by było mieć co najmniej 2-3 oddziały (wykupione lub zdobyte), dzięki temu sam start misji będzie o wiele prostszy. Etap nie skończy się, dopóki nie zajmiesz wszystkich kluczowych punktów na mapie. Mówiąc prościej - musisz zabić wszystkich wrogów przebywających na terenie zamku. :-)

Kiedy przybędziesz na miejsce, pierwszy plac powinien być już oczyszczany. Pomóż swoim ludziom. Musisz się przede wszystkim zająć wrogimi rycerzami, łucznikami i kusznikami. Tych pierwszych atakuj Małym Johnem, a pozostałych Scarletem (skręcaj im karki). Twoim pierwszym celem powinien być drugi plac znajdujący się na północnym wsch. Nie ruszaj tam jednak, dopóki nie załatwisz wszystkich przeciwników z pierwszego placu. Zresztą tak samo zachowają się twoi przeciwnicy. Bądź na to przygotowany. Dobrze by też było wrzucić w taki tłum ul pełen wściekłych os, a następnie podbiec Małym Johnem w celu znokautowania zdezorientowanych przeciwników. Po usunięciu wszystkich oponentów wybierz Robina i strzel w tarczę umieszczoną przy wschodnim budynku. Wejdź do środka i załatw łuczników, którzy znajdują się na górze. Teraz kieruj się na zachód. Idź przy murze. Weź strzały i zabij kilku wrogów spośród osób stojących na dole (przy wejściu do zamku). Reszta pobiegnie za tobą. Ewentualnie możesz też opuścić zwodzony most i wpuścić tym samym swoich ludzi na dziedziniec. Twoim ostatnim zadaniem będzie natomiast dotarcie na samą górę (po drodze zbierz koniczynkę). Pojedynek z generałem Schatlockiem rozstrzygnie ostatecznie, kto tu tak naprawdę powinien rządzić. :-) Po zakończonej walce pozostanie ci jedynie zająć się niedobitkami, ale to już jedynie przyjemność.

INWAZJA NA DERBY

Książę John będzie się starał odbić zamek. Podobnie jak wcześniej, będziesz mógł kupić posiłki bądź też zdobyć je, wykonując prostą misję.

Misja 10 - Zamek w Nottingham

Cele: wygraj turniej strzelecki, a następnie skontaktuj się z Marian
Członkowie drużyny: Robin Hood, Marian (dołącza w trakcie misji)
Poziom trudności: 8/10
Wskazówki: Zanim wyruszysz na tę misję, nie zapomnij o zabraniu wszystkich strzał, a także wyleczeniu Robina

Strzel do tarczy. Podbiegnie szeryf. Będziesz musiał stoczyć z nim pojedynek. Niestety nie zabijesz go - w ostatniej chwili ucieknie, a równocześnie rozkaże swoim ludziom zabić Robina. Musisz działać błyskawicznie. Biegnij na zachód i na górę, do Marian. Porozmawiaj z nią. Będziecie musieli razem uciec z zamku. Przede wszystkim poczekaj, aż sytuacja się uspokoi. Wróć z powrotem na dół. Postaraj się wyeliminować wszystkich oponentów przy południowym murze. Strzały zostaw jednak na później. Możesz natomiast korzystać z tego, że Marian potrafi leczyć innych członków drużyny. Jest to tym bardziej godne uwagi, że środki lecznicze są tuż koło miejsca startu. Podbiegnij do południowego muru i przeskocz go. Przyłączy się do ciebie nowy członek drużyny (łucznik), poznasz także lokalizację jego dwóch kolegów. Moim zdaniem, warto jedynie dotrzeć do tego bardziej na południu, drugi jest otoczony przez zbyt wielu przeciwników, a i rewelacyjnym wojownikiem to on nie jest. Dopiero teraz skorzystaj ze wszystkich strzał, jakie masz. Wyeliminuj przede wszystkim patrol, a także wartowników pilnujących bramę na północnym wsch. W razie czego zawsze możesz schować się w domku obok miejsca, gdzie siedzi żebrak. A skoro już przy nim jesteśmy - w zamian za 50 sztuk złota poinformuje cię on o lokalizacji srebrnej strzały. Niestety jest ona pilnowana przez trzech świetnych wartowników. Zdobycie jej jest niezwykle skomplikowane, bo przecież z zamku trzeba się jeszcze będzie wydostać, a środków leczniczych nie znajdziemy tu zbyt wiele. W tej chwili możesz już wybrać Marian i POWOLI wyjść przez południową bramę. Dołącz z nią do reszty drużyny. Jeśli chcesz, możesz teraz spróbować dotrzeć do nowego pomocnika. Przede wszystkim korzystaj z ścieżki przy południowym murze, a także tego, że w sytuacjach krytycznych Robin zawsze może wskoczyć na dach budynku. Przy okazji uwolnij również chłopa, który przetrzymywany jest w identyczny sposób, jak miało to miejsce ze Stuteleyem w drugiej misji (nagroda to darmowy pomocnik w obozie). Przed nami najtrudniejsza część tej misji - trzech rycerzy pilnujących wyjścia z zamku. Niestety nie ma na nich pewnego sposobu, najlepsze wydaje się więc ukazanie się na chwilę w polu widzenia jednego z nich, a następnie ucieczka na dach jednego z domów. W momencie gdy będą oni zajęci poszukiwaniami Robina, on sam może zejść z dachu w innym miejscu, zaś reszta drużyny wyjdzie poza zamek. Schowaj ich za głazem, a to dlatego, że teren patroluje dość silny rycerz na koniu. Opcjonalnie możesz jeszcze pomóc chłopom na południowym zach. Nie wiem, czy jednak jest sens w przebijaniu się przez dwóch rycerzy na koniach, zastępy łuczników i halabardierów tylko po to, by zdobyć jedną koniczynkę...

Misja 11 - Zamek w Yorku

Cel: powstrzymać ceremonię ślubną pomiędzy Guisbourne'em a Marian
Członkowie drużyny: Robin Hood, Little John, Scarlet, dowolna osoba do leczenia, Marian (dołączy w trakcie misji)
Poziom trudności: 8/10
Wskazówki: Wykonuj dokładnie te cele, których gra wymaga. Próba dostania się do zamku już na samym początku misji skazana jest na niepowodzenie.

Swoich ludzi schowaj w domu. Pozostaw tylko małego Johna. Przygotuj się na walkę z pierwszym patrolem. Wbrew pozorom nie będzie to trudne zadanie, a to dlatego, że w okolicy brak łuczników. Pamiętaj też o regularnym leczeniu tej postaci. Nie będzie to jednak żadnym problemem, bo ziółka lecznicze leżą na placu. Nie zapomnij również o dobijaniu wrogów - najlepszy do tego jest Scarlet. Po usunięciu wszystkich oponentów ruszaj na wschód. Po drodze zatrzymaj się przy żebraku. Będziesz miał możliwość wykonania dodatkowej misji. Polega ona na wystraszeniu męża pani Wonara tak, aby pojawił się jej adorator - sierżant Buttler. Ma on przy sobie bardzo cenny obiekt - ambulę, święty olej. Po wykonaniu tego zadania idź na wschód. Gdy dojdziesz do muru, ruszaj na północ w kierunku twierdzy. Po drodze czeka cię kilka walk - grupkę trzech strażników najlepiej załatwić przy użyciu kamyczków, a gdy przybiegną ich kompani – łucznicy, możesz spróbować otwartej walki. Przedostań się na wschodni mur i idź na północ. Niestety aby móc wejść na ścianę, będziesz musiał pokonać rycerza. Po dostaniu się to twierdzy ruszaj w lewo. Zabij dwóch strażników i wejdź do pomieszczenia na piętrze. Jeśli chcesz, możesz spróbować zabić kolejnego rycerza oraz jego pomocnika. Jest to tym bardziej opłacalne zajęcie, że pilnują oni sakiewek ze złotem. Zanim ruszysz dalej, upewnij się, że cała twierdza jest oczyszczona z wrogów. Wejdź na górę i podmień flagi na maszcie. Co tu dużo mówić - wybuchnie panika. :-) Wracaj w okolicę miejsca startu. Po drodze uważaj na strażników, którzy rozbiegną się po całym mieście. Musisz przejść przez York - aż do katedry. Jeśli chcesz, skorzystaj z możliwości wspięcia się na mur mostu prowadzącego bezpośrednio do tej kaplicy. Resztki wartowników będziesz już niestety musiał dobić bez żadnych podstępów. Na szczęście poza kapitanem straży nie ma tam nikogo wartego uwagi. Pamiętaj tylko o tym, by w pierwszej kolejności eliminować łuczników (zabij ich strzałami). Oczywiście jeśli chcesz, możesz podprowadzić kogoś do pomocy - nieoceniony ponownie okaże się Mały John. Musisz tylko pamiętać o jednym: dobrze by było, by bezpośrednio przed wejściem do katedry okolica była w miarę solidnie wyczyszczona. Uwaga! O ile z samym Guisbourne'em będziesz musiał walczyć sam, to jego dwóch strażników może już załatwić ktokolwiek z drużyny. Wystarczy, że wyjdziesz z kaplicy. Kiedy Guisbourne'a będziesz już miał z głowy (to najtrudniejszy przeciwnik jak dotąd i z pewnością wykorzystasz niejedną koniczynkę) zbierz gotówkę, która leży za ołtarzem - i uciekaj z miasta (najlepiej na południe od miejsca startu).

Misja 12 - Zamek w Nottingham

Cel: Robin Hood pojmany; musisz się dowiedzieć, gdzie jest przetrzymywany - i uwolnić go
Członkowie drużyny: Little John, Scarlet, Marian, Tuck, Robin Hood (dołączy w trakcie misji)
Poziom trudności: 7/10
Wskazówki: Jest to pierwsza misja we mgle. Na nasze szczęście przeciwnicy widzą tylko nieznacznie lepiej niż podczas misji nocnych.

Idź na północny wsch. Poczekaj, aż jeden ze strażników pójdzie (na północ). Zajdź obu od

tylu i skręć im karki. Jeśli chcesz, możesz pomóc chłopom na połud-niowym wsch. Rycerza bez problemu zajdziesz od tyłu, jednak znokautować go możesz wyłącznie Małym Johnem. Pozbądź się też trzyosobowego patrolu, który zaraz tu przyjdzie. Idź do głównej bramy. Śpiącego strażnika zostaw na koniec, jego kompanów wyeliminuj kamyczkami. Pozbądź się też rycerza, który zmierza na południowy wsch. Zagadaj do żebraka, a powie ci co nieco o okolicy. Idź na północ. Jak najszybciej pozbądź się żonglującego łucznika. Tych, którzy przybiegną z północy, wykończysz już bez większych problemów. Przed zachodnim domkiem znajdziesz strzały i ziółka. Załatw śpiącego strażnika i jego kompanów, którzy powinni przybiec. Teraz udaj się na wschód. Uwolnij chłopa (koniczynka) i zbierz kartkę informacyjną (pojawia się dopiero po rozmowie z żebrakiem i ukazuje dalszą okolicę). Jeszcze jedną koniczynkę znajdziesz na południu, ale jest dość silnie strzeżona - trzeba będzie użyć podstępu. Wróć na zachód - do chatki i wejdź na ścieżkę przy murze. Idź nią w kierunku domu, przy którym leży koniczynka. Oczywiście po drodze eliminuj strażników. Tych, którzy bezpośrednio pilnują domu, wywabiaj Małym Johnem (gwizdanie). Ustawiaj się zawsze tak, by przybiegali pojedynczo lub ewentualnie dwójkami. Teraz kieruj się w stronę kapliczki (tam, gdzie na początku gry Robin spotkał Marian). Strażników stojących na zewnątrz zwab w okolice południowego placu. Zagadaj do żebraka. W zamian za pierwszą ofiarę poznasz dokładne rozmieszczenie strażników przy głównym zamku, a jeśli dasz mu jeszcze 100 sztuk złota, dowiesz się, gdzie mieszka Brittlegow - człowiek, który wydał Robina. Idź i wyjaśnij z nim tę sprawę. :-) Teraz czeka cię - prawdopodobnie - najtrudniejsza część misji. Musisz się przedostać do północnych bram, po drodze eliminując tylu strażników, ilu tylko zdołasz. Pamiętaj o jak najczęstszym chowaniu się w domostwach. Po dostaniu się w okolicę muru ruszaj nim na południe. W jednym z pomieszczeń znajdziesz więźnia. Będzie on pilnowany przez bardzo silnego czarnego rycerza. W zamian za uwolnienie wieśniak powie ci o przyjacielu, który jest przetrzymywany razem z Robinem. Pozostaje ci jedynie uwolnić go. Jest on więziony w wieży na zachód od miasta. Aby się tam dostać, będziesz musiał załatwić dwie grupki żołnierzy stojących na zewnątrz, a także dwóch wartowników bezpośrednio pilnujących więźniów.

Misja 13 - Zamek w Yorku

Cel: jeden ze szpiegów Robina chce, aby ten skontaktował się z nim przy tawernie w południowej części miasta
Członkowie drużyny: Robin Hood, Little John, Scarlet, Marian, Tuck
Poziom trudności: 6/10
Wskazówki: Po raz kolejny nie musisz stwarzać na mapce totalnej masakry, ograniczaj się tylko do tych strażników, którzy uniemożliwiają przedostanie się do wyznaczonych miejsc na planszy.

Rozpoczynamy w dość niefortunnym miejscu. Schowaj wszystkich w budynku, pozostaw tylko Małego Johnai i zagwiżdż nim. Wszystkich tych, którzy tu przyjdą, atakuj z zaskoczenia, nokautuj, a następnie dobijaj. Nie ruszaj dalej w głąb planszy, dopóki nie usuniesz wszystkich strażników patrolujących teren wokół bramy twierdzy. Wybierz Scarleta i ruszaj na zachód. Kolejnych strażników eliminuj z zaskoczenia, chowaj się też często w budynkach. Uważaj na dwuosobową grupkę, która patroluje okoliczny teren. W miarę możliwości pozbądź się jej jak najszybciej. Zignoruj z kolei patrol południowy, walka z nim nie ma większego sensu (podobnie jak i z rycerzem polerującym miecz na północy). Podążaj na południe, cały czas unikając większych patroli. Do Allana powinieneś dotrzeć bez większych problemów - porozmawiaj z nim. Będziesz musiał wysłuchać rozmowy pomiędzy księciem Johnem a Longchampsem, która będzie miała miejsce w dobrze znanej ci już twierdzy na północnym wsch. Najlepiej dostać się tam, idąc przy południowym, a następnie wschodnim murze. Po dostaniu się do twierdzy załatw dwóch strażników, weź złoto i podejdź do miejsca wskazanego czerwonym komunikatem. Po skończonej rozmowie będziesz musiał pokonać Longchampsa w uczciwej walce. Ostatnia część misji polega z kolei na opuszczeniu miasta z ciałem Longchampsa. Na początek oczyść twierdzę i opuść zwodzony most tak, by reszta drużyny mogła wejść do twierdzy. Zaznacz Małego Johna i weź na ramię ciało Longchampsa. Pozostanie wam jedynie udanie się do jednego z wyjść zamku. Najrozsądniej wydaje się chyba udać na wschód - jest ono dość kiepsko bronione. Strażników eliminuj, skręcając im karki, rzucając w nich kamykami bądź też tradycyjnie - strzałami. Pamiętaj również o tym, że Mały John nie może teraz biegać.

INWAZJA NA YORK
Po raz kolejny będziesz musiał stanąć przed trudnym wyborem: poświęcić własnych ludzi, zapłacić za posiłki, zdobyć je, wykonując minimisję bądź też ruszyć do właściwej walki (misja główna) bez żadnej pomocy. Tak czy inaczej wizyta w oblężonym Yorku na pewno cię nie ominie.

Misja 14 - Inwazja na zamek w Yorku

Cele: aby w ogóle oddziały sojusznicze przystąpiły do walki, musisz dotrzeć do twierdzy i zasygnalizować im wolną drogę; zanim tego jednak dokonasz, trzeba się będzie pozbyć przeciwników z określonych miejsc na planszy (oznaczone tarczami), a także zabić wrogiego generała
Członkowie drużyny: Robin Hood, Stuteley, Scarlet, Little John, Marian
Poziom trudności: 7/10
Wskazówki: Nawet jeśli wcześniej dotrzesz do twierdzy, nie wysyłaj jeszcze oddziałów sojuszniczych, zanim nie zdobędziesz wszystkich tarcz. Byłaby to pewna śmierć.

Jest to jedna z najmniej ciekawych misji w grze. Twoim zadaniem będzie przede wszystkim oczyszczenie tych punktów, które wskazane są tarczami. Rozpoczynasz przy południowej bramie. Początki będą niestety najtrudniejsze. Najgorsze jest to, że chwilowo nie możesz się nigdzie schować. Korzystaj zatem z leczniczych zdolności Marian. Już na samym starcie musisz wyeliminować patrolującą okoliczny teren grupkę strażników, a także nielicznych przeciwników stojących przy budynkach - tych na północy oraz tych na północnym wsch. Dopiero gdy oczyścisz teren, całą drużyną wbiegnij do jednego z zabudowań. Kolejne zadanie to zdobycie targowiska na północy (w tym miejscu zaczynałeś pierwszą misję w Yorku). Korzystaj z zabudowań oraz tego, że z racji mgły przeciwnicy mają mniejszą widoczność. Dopiero kiedy oczyścisz targowisko, ruszaj na wschód. Twój cel to wschodnia brama. Oczyść jej okolice (rycerzy wywabiaj, a następnie nokautuj Małym Johnem), otwórz ją i wyeliminuj tych, którzy stoją bezpośrednio przy wschodnim murze. Na koniec otwórz drugą bramę. Rozpocznie się szturm, oddziały sojusznicze powinny bez problemów dotrzeć do skrzyżowania, przy którym zatrzymają się w oczekiwaniu na twój sygnał. Ty natomiast ruszaj Robinem i Scarletem do dobrze znanej już twierdzy na północnym wsch. Robin może się tam dostać, wchodząc po ścianie, a Scarlet skacząc po dachach budynków (po drodze możesz też spróbować zdobyć koniczynkę od pilnującego jej czarnego rycerza). Zabij strażnika patrolującego teren wokół muru oraz stojącego nieopodal czarnego rycerza, a następnie wejdź do północnego pomieszczenia. Na szczęście ochrona nie jest przygotowana na twój atak. Po walce idź dalej na północ, do drugiego pomieszczenia. Zabij czarnego rycerza i jego dwóch pomocników, zabierz też sakiewkę ze złotem. Najtrudniejsza część misji będzie z kolei polegała na usunięciu wrogiego generała. Znokautować go może tylko Mały John. Musisz mu otworzyć bramę, delikatnie usunąć jego ochronę, a na koniec wyeliminować jego samego. Na koniec będziesz musiał usunąć czarne oddziały pilnujące mostu. Kuszników załatw Robinem, najlepiej stojąc na pobliskim budynku (strzały). Na koniec podbiegnij do masztu i zasygnalizuj wolną drogę.

INWAZJA NA YORK
Wystarczy zakupić posiłki - i po sprawie :-) Oczywiście jeśli nie masz funduszy, zawsze możesz je zdobyć w trakcie minimisji.

Misja 15 - Zamek w Nottingham - FINAŁ

Cel: będziesz musiał zabić Szeryfa, a także pojmać Księcia Johna; obaj skrywają się w zamku
Członkowie drużyny: Robin Hood, Tuck, Scarlet, Little John, Marian
Poziom trudności: 10/10
Wskazówki: Jest to ostatnia misja w grze. Nie zapomnij zatem o wyekwipowaniu swoich podopiecznych. Przede wszystkim mam tu na myśli wyleczenie ich (jeśli są ranni), a także zebranie maksymalnej liczby strzał (ewentualnie zamiast Tucka można wziąć trzeciego łucznika).

Wysoki poziom trudności mapy wiąże się przede wszystkim z miejscami, w których przyjdzie nam startować. Robin stoi w najgorszym z możliwych miejscu - na placu wypełnionym strażnikami, pozostali członkowie - parami - czekają przy północnym i południowym krańcu mapy. Na tę misję nie ma niestety żadnego sprawdzonego sposobu. Trzeba się będzie po prostu przebijać do północnej części planszy. Po drodze zatrzymuj się tylko przy żebrakach, jeden ma nawet przy sobie koniczynkę (w ogóle na planszy jest ich więcej, warto wszystkie pozbierać). Uwaga! Inni żebracy to szpiedzy! Chodzi tu o osobników znajdujących się niedaleko kaplicy (tuż przy niej i na północnym zach.). Po dojściu na północ zgrupuj wszystkie oddziały, jeśli trzeba - wylecz rannych. Musisz wybrać osobę, która potrafi otwierać zamki. Twoim kolejnym zadaniem będzie przedostanie się na zachód, po drodze trzeba będzie właśnie sforsować kilka zamków. Samego szeryfa broni bardzo silny trzyosobowy oddział, co prawda wywabianie pojedynczych osobników jest możliwe, ale niezwykle trudne, bo nie reagują oni - na przykład - na gwizdanie czy leżące na ziemi sakiewki. Sam szeryf natomiast to już mniejszy problem, jeśli poradziłeś sobie wcześniej z Guisbourne'em czy generałami, powinieneś nie mieć z nim większych problemów. Pamiętaj tylko o wycofywaniu się na sekundę-dwie w celu rozładowania paska zmęczenia, a także zadawaniu mocniejszych ciosów, tzn. tych, które rysujesz myszką. Po walce krótka rozmowa z Johnem oraz filmik końcowy. I to już wszystko...

Numer kwietniowy, a jednocześnie jubileuszowy, jest dobrą okazją by na łamach zamieścić kilka tekstów, które ukażą wam redakcję CDA tak bardziej od kuchni, nieoficjalnie i niekonwencjonalnie. Uprzedzamy jednak, że nie wszystkie występujące tu podobieństwa z realnie żyjącymi osobami są tylko dziełem przypadku...

■ Qnik

O obalaniu mitów słów kilka

Zapewne niejednokrotnie zastanawiałeś się, czytelniku, jak wygląda praca w redakcji: ile czasu spędzamy z grą, jak wygląda „produkcja" tekstów do CD-Action itd. Poniżej chciałbym część tego rodzaju wątpliwości rozwiać i po prostu opisać życie w redakcji. Tyle, że od kuchni. I to oczyma człowieka, który najpierw wyobrażał sobie, jak taka praca wygląda – a potem sprawdził to w praktyce.

1. Jak wygląda redakcja?

Jak mniemam, odpowiedź „ładnie" nie będzie w pełni satysfakcjonująca? Toteż temat ten nieco rozwinę, choć - jak wiadomo - tysiąc słów nie powie tego, co pokazać potrafi jedno zdjęcie. (Ale zdjęcia też powinny być...) Siedziba wydawnictwa mieści cztery redakcje (PCFormat, Kawaii, Action Plus, no i oczywiście CD-Action) i zajmuje całe (trzecie) piętro kamienicy w samym środku pięknego wrocławskiego rynku. Na brak miejsca raczej nikt narzekać nie może - właściwie to na upartego, gdyby nie osoba siedzącego pośrodku głównego pomieszczenia admina - moglibyśmy grać tu w golfa. Ekipa CD-Action jest nieco rozrzucona - naczelny Zibi przesiaduje we własnym gabinecie w prawym skrajnym miejscu piętra. Większość członków redakcji tkwi z kolei w lewym skrajnym rogu. Piszących ten pierwszy odwiedza jednak dość często - czy to w sprawach oficjalnych (np. skonsultowanie nowego wyglądu okładki), czy po prostu po to, by... z nami porozmawiać na tematy wszelakie. Na posterunku, wśród nas, cały czas siedzi zastępca Zibiego, MacAbra. On to głównie zajmuje się doborem tekstów i ich wstępną redakcją.

Poza piszącymi teksty (oraz korektą) którzy zajmują wspomniany cichy przedsionek w lewej części redakcji, do ekipy tworzącej CDA zalicza się skład, zwany DeTePem (z angielskiego: Desk-Top Publishing) – jego członkowie są odgrodzeni od nas dwoma pomieszczeniami (serwerownią i... no, takim pokojem z drukarkami zwanym „akwarium"). Niestety kontaktu zbyt częstego z nimi nie mamy - głównie sprowadza się to do „opeerów", z jakimi biegamy do nich, gdy skopią coś w tekście. (Albo oni do nas - gdy nie ma na czas odpowiednich grafik i tekstów.) Jednak warto czasem się do nich wybrać - nie tylko dlatego, że sporo tam przedstawicielek płci pięknej - mają oni również rewelacyjny sprzęt - np. bardzo dużą maszynę imitującą widmo światła słonecznego - oglądamy pod nią próbne wydruki, by sprawdzić, czy tekst będzie czytelny i czy nasycenie oraz dobór barw nie wzbudzają uwag itd. (Czasem używamy go jako solarium.)

Obok DTP-u mieszczą się nasi „sprzętowcy" - za drzwiami z charakterystycznymi okrągłymi oknami. Dobiega stamtąd skwierczenie i swąd palącej się izolacji, czasem zaś basowe dudnienie z testowanych subwooferów. Sprzętowi dość niechętnie opuszczają legowiska i jeszcze mniej chętnie widzą u siebie obcych, szczególnie zaś tych zadających pytania w rodzaju „o, a to do czego służy" czy „dalibyście nam ten zestaw na parę dni". Tworzą oni - poniekąd - osobny klan i dość zazdrośnie strzegą tej odrębności. Na szczęście niekiedy potrzebują gier, już to jako benchmarków, już to do użytku prywatnego - i wtedy wyposażone w zamki cyfrowe (serio!) drzwi otwierane specjalną kartą uchylają się, a ludziska okazują się skłonni do negocjacji.

W samym centrum siedziby redakcji tkwi pani Sekretarka, obstawiona monitorami telewizji przemysłowej i nie tylko. Radzimy zatem uśmiechać się już przed wejściem do windy - Wielka Siostra patrzy na ciebie!

Poza tymi poważnościami, w redakcji jest również kuchnia. Oprócz standardowego wyposażenia mamy tam m.in. lodówkę, zmywarkę, mikrofalówkę (ach, te hot-dogi własnej roboty... O kupowanych gotowych pierogach nawet nie wspomnę) i ciśnieniowy ekspres

Fotoplastikon
czyli miniprzewodnik po redakcji

Zeszły rok charakteryzowały w życiu naszej redakcji spore zmiany. Nowy pracodawca i zmiana siedziby to najważniejsze z nich.

■ Obserwator

Nowe miejsce, w którym mieści się obecnie redakcja, zdecydowanie różni się od tego poprzednio. Przede wszystkim znajduje się ono w prestiżowym miejscu Wrocławia, a mianowicie na rynku tego miasta. Choć inaczej teraz zorganizowana jest przestrzeń, na której pracujemy (mamy inny widok), twarze pozostały te same. A ponieważ nie można być jednocześnie dziennikarzem CD-Actiona i pozostać długo zupełnie normalnym człowiekiem, szybko na ścianach i w innych miejscach pojawiły się ozdóbki i inne elementy potwierdzające indywidualność każdego z nas. O czym mówię? Umieszczone w tym artykule zdjęcia pozwolą wam zapoznać się zarówno z samym miejscem w pobliżu naszych biurek, jak i dziwactwami personelu.

Centralny punkt redakcji

To na tym urządzeniu przez wiele godzin skupia się uwaga redaktorów. To ono podtrzymuje u nich wolę pisania, gdy np. morzy ich sen. Zwłaszcza w godzinach rannych skupia na sobie uwagę wchodzących do biura - i można wtedy zaobserwować ciekawe zjawisko. Najpierw otwierają się drzwi wejściowe. Potem długo, długo nic. Następnie powolnym i sunącym krokiem wchodzi do biura zombi, ekhm... znaczy chciałem powiedzieć redaktor po nocnym giercowaniu. Z wyciągniętymi na wprost dłońmi kieruje się do kuchni. Tam jego przekrwione oczka odnajdują przedmiot jego najbardziej ukrytych pragnień, a spierzchnięte usta szepczą jedno słowo: „kawaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa".

Praca

Po „napędzeniu się" kawą i zagryzieniu jakąś gierką redaktorzy wpadają w wir pracy. A wówczas jeden komputer nie wystarczy i ci, co przedawkują, siadają przy stanowisku i piszą dwa teksty naraz.

Nadgorliwość

Nadgorliwość podczas pisania tekstów prowadzi niekiedy do wodolejstwa. Aby i ten talent się nie marnował - redaktor, który akurat znalazł się w takim stadium, sadzany jest przy biurku i zapędzany do napełniania baniaków z wodą. Jak widać, ostatniemu całkiem nieźle to poszło.

Akwarium

To pomieszczenie to jedno z tych specyficznych miejsc w naszym biurze - niewielki pokój na środku sali głównej, oszklony (stąd nazwa akwarium). Jak ktoś podpadnie, jest tam osadzany. Tak jak kiedyś wykorzystywano w tym celu pręgierz - tak teraz winowajcę wystawia się na widok ogólny żądnej sensacji gawiedzi. A jak kto czytał „Akwarium" Suworowa - doceni tę nazwę... i konsekwencje znalezienia się w środku.

Wielkie oko

Nie każdy może - ot tak - wejść sobie do redakcji. Najpierw musi zostać poddany szczegółowym oględzinom, jakie wykonuje nasza sympatyczna sekretarka za pomocą magicznego oka.

Odprężenie

Byśmy po nocnym graniu i ustawicznym przesiadywaniu za biurkiem w pracy mimo wszystko mogli wyglądać normalnie, urządziliśmy redakcyjne solarium. Dlatego jeśli nas odwiedzicie, nie zauważycie niezdrowej bladości cery czy podkrążonych oczu (co najwyżej podbite).

do kawy. Warto wspomnieć o toaletach i sali konferencyjnej - w obu miejscach odbywają się nieraz długie posiedzenia, ale służą one nie tylko redakcji CDA, więc nie będziemy się na ten temat rozpisywać, tym bardziej że większość spraw dziejących się w tych pomieszczeniach winna pozostać w tajemnicy przed postronnymi...

2. Ile gramy?

Większość z was zastanawia się zapewne, jak dużo czasu spędzamy z grą przed napisaniem recenzji. Naturalnie idealna jest sytuacja, w której przed napisaniem tekstu wiemy o grze wszystko - przeszliśmy ją na wszystkie sposoby dziesiątki razy, a wraz z recenzją moglibyśmy pisać kompletną solucję. Oczywiście sytuacja taka, ze względu na brak czasu i często po prostu ochoty - gdy trafi się na grę, w którą gra się wyłącznie z obowiązku, ma miejsce dość rzadko. Zdarza się przy tytułach albo niepospolicie łatwych i krótkich, albo tych naprawdę wspaniałych, w jakie zagrywa się cała redakcja, nie zważając na to, kto je będzie opisywał. Zwykle zaś staramy się przejść jak największą część gry - na ile czas, umiejętności i chęci pozwalają. Autor samodzielnie ocenia, czy zna już tytuł na tyle dobrze, by zrobić jego recenzję i nie wygłupić się na oczach czytelników, którzy przeszli grę od A do Z. Ale tak samo dzieje się w każdej innej redakcji. Zresztą policzcie, ile dana osoba pisze w miesiącu recenzji, po czym podzielcie to na ok. 22 dni robocze. (Choć niektórzy grają też w domu, w weekendy, więc można liczyć 30 dni) I macie już czas, jaki średnio poświęcamy na jedną grę...

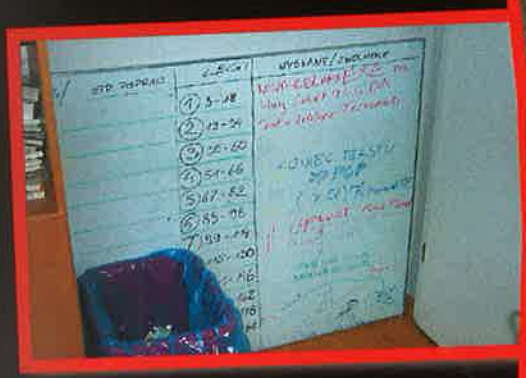
Kilka lat temu, gdyby ktoś mnie zapytał, jaki jest mój wymarzony zawód, odpowiedziałbym: „recenzent gier". Teraz, gdy moje marzenie się ziściło i poznałem również wszystkie wady tej profesji - cały stres, odpowiedzialność i nieuniknione potknięcia, zdarzające się co jakiś czas, nieco ten pogląd zweryfikowałem...

3. Jak długo piszemy?

„Cykl produkcyjny" tekstu jest - wbrew pozorom - dość złożony. Gdy już wiemy o grze wystarczająco dużo, by zasiąść do pisania, jest to dopiero początek przygotowań. Później czeka nas (zawsze) przeglądanie informacji na ten temat w Internecie - ściąganie rozmaitych artworków (grafik z gry, niebędących zrzutami ekranów) itd., itp. Stąd też dochodzi niekiedy w pracy do sytuacji, w której właściwie wszystko zamiera – dzieje się tak, kiedy chwilowo tracimy dostęp do Internetu. Teoretycznie wydawałoby się, że nie jest on konieczny w relacji recenzent - gra. W praktyce jednak jesteśmy od Sieci uzależnieni i trudno by było wrócić do czasów z po-

Poczta

Ale nasze pismo to nie tylko przecież redaktorzy. To przede wszystkim czytelnicy. Na tym zdjęciu widać troskliwie posortowaną korespondencję od was.



Wyższa szkoła jazdy

To, co widać na zdjęciu, to tablica używana przez DTP. Mimo długich samodzielnych obserwacji oraz podpytywania, do dziś żaden z nas nie jest w stanie rozszyfrować znaczenia tych tajemniczych znaków, diagramów i notatek.

Czyje to miejsce?

W zasadzie każdy z pracowników w jakiś szczególny sposób zaznaczył czy to stanowisko komputerowe czy też jego otoczenie. Spróbujcie na podstawie zdjęć określić, czyje biurka uwieczniono na tych zdjęciach.

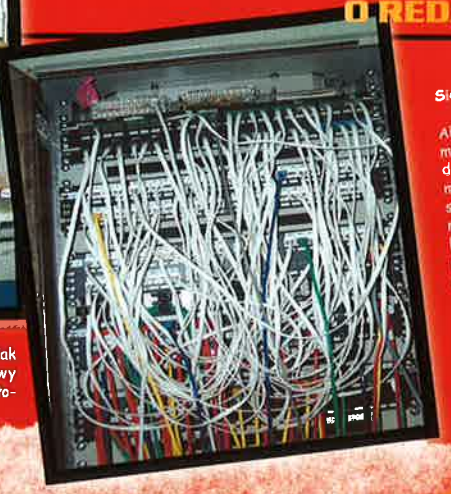
Stanowiska

Gry komputerowe przez niektóre osoby bywają określane jako zabawa dla dużych dzieci. Jak widać, niektórzy nie wyrośli nawet z zabawy klockami.

Sprzętowcy

Nie tylko redaktorzy, którzy grają, mają tu sporo ciekawych zajęć. Również sprzętowcy nie mogą narzekać na nudę - tak wyglądają dopiero co dostarczone zestawy do testów.

A tak wyglądają po zakończeniu testów. Jak widać, sprzęt przechodzi kompleksowy sprawdzian, łącznie z testami wytrzymałościowymi.



Sieć

Aby pisanie tekstów i zbieranie materiałów mogło przebiegać sprawnie, potrzebna jest do tego sieć. No i my oczywiście coś takiego mamy. Najważniejszym jej punktem jest serwerownia. Często znajdziecie tam admina - siedzi przed szafą i wpatruje się w hipnotycznie migające światełka albo zabawia w losowe przepinanie kabelków. Po takich manewrach wychodzi stamtąd ze złośliwym uśmiechem na twarzy i niewinnie zartuje: „A teraz - działa Internet?". I my też sobie złośliwie zartujemy - „no, w końcu działo, i to jak szybko..."

czątków pisma (wtedy redakcja łączyła się z Internetem za pomocą... modemów. A dokładniej - modemu. Jednego). To były dni - i na szczęście nie wrócą!

Gdy już mamy wszystkie materiały i informacje skompletowane, przystępujemy do pisania - o ile oczywiście towarzyszy nam wena, czyli po prostu pomysł i chęci. W tekstach zawsze staramy się unikać wyliczanek typu „grafika niezła, dźwięk nierówny, grywalność znakomita", dodając zawsze „coś od siebie" - jeśli nie wyszukaną formę, to chociaż kilka aluzji, najczęściej zrozumiałych tylko dla tej ciut inteligentniejszej części społeczeństwa. (Reszta marudzi, że „tekst przegadany i o niczym". Niech im Bóg wybaczy, bo my nie zamierzam.) Tak czy inaczej musimy stale balansować pomiędzy stricte użytkową formą informacyjną - a próbą literackiego podania tekstu w sposób niekonwencjonalny i dość lekki.

Czas powstawania samego tekstu jest rozmaity - od kilku godzin do kilku dni - w przypadku wielostronicowych recenzji. Gdy do tego dodamy jeszcze własnoręczną korektę i redakcję tekstu (po której często niewiele zostaje z pierwowzoru), czas ten wydłuża się - jednak pisanie sprawia nam naprawdę dużą frajdę. Szczerze mówiąc, uważam to za najprzyjemniejszą część w tej pracy (tak, tak - nie granie!).

Jednak napisanie tekstu to jeszcze nie koniec. Gdy artykuł jest „gotowy", oddajemy go do zredagowania - stamtąd do korekty, skąd wreszcie wędruje do składu. Gdy DTP kończy się nad nim pastwić, jest on drukowany na kartce A4 i jest to czarno-biały obraz strony czasopisma z recenzją. Potem wydruk taki przechodzi przez kilkoro rąk. Wydruki - pełne poprawek (naniesionych przez kilka osób wieloma mazakami, przez co czasem bardzo trudno się połapać w tym tłumie korekt i komentarzy) wracają do składu i są tam, wśród złorzeczeń i siąkań nosem, nanoszone, by wreszcie ostateczna wersja tekstu ujrzała światło dzienne w formie ostatniego próbnego wydruku - tym razem na dużych arkuszach w pełnym kolorze. Jeszcze raz przeglądamy je, używając wspomnianej wyżej „słonecznej" maszyny. Jeśli wszystko jest w porządku – strona z tekstem jest gotowa do wysłania do drukarni.

Jak widać - artykuł, zanim pojawi się w piśmie, przechodzi przez drobne sito. Wypadałoby przy okazji zapytać, skąd w takim razie biorą się literówki i rozmaite „babole"? Trudno to wyjaśnić - najprawdopodobniej chochliki mają w naszej redakcji bardzo silne lobby... A poza tym jak czasem posiedzicie w pracy przez 6-7 dni po 12-14-18 godzin dziennie w nieustannym młynie, hałasie i stresie, wtedy zrozumiecie, że mylić się jest rzeczą BARDZO ludzką...

4. Jaka panuje tu atmosfera?

Nie wiem, jakie są wyobrażenia większości czytelników, ale nasz wizerunek zapewne kształtują różne „odloty" w recenzjach i odpowiedzi w AR. Gdyby z nich poskładać dzień w redakcji, polegałby

Biurko 1

...k myślicie, kogo mogą fascynować szybkie samochody, ładne panie, ...i ostrzy faceci oraz różnego typu szaleństwa? Dodam tylko, że po ...zygodzie, jaka przeżył w zeszłym roku, ta fascynacja samochodami ...lewona jest w redakcji za „chorobę".

...Gemini
...Allor
...Czarny Iwan

Biurko 2

Garfield ma w naszej redakcji co najmniej kilku fanów, ale tylko jeden jest tak gorliwy, aby ozdabiać ścianę, pulpit Windows i samo biurko jego podobizną i gadżetami. Do tego jeszcze te czołgi...

a) Smuggler b) Mac Abra c) Czarny Iwan

Biurko 3

Ta kartka znalazła się naprawdę we właściwym miejscu. W pobliżu biurka, obok którego została przyczepiona, każda przechodząca osoba mogła się nierzadko przekonać, jak barwny i bogaty jest nasz rodzimy język, a także poznać masę fachowych (anatomicznych) terminów.

a) Eld
b) Eld
c) Eld

Biurko 4

Hip hop to jego drugie imię, a że najczęściej gadżet ten uprawiają grupy składające się z bliskich przyjaciół i kumpli o podobnych zainteresowaniach, może właśnie to zadecydowało o tym, że nad jego biurkiem wisi taki, a nie inny rysunek?

a) Hut Sędzimir
b) Qnik
c) Allor

Biurko 5

Ponieważ redakcja pisma generalnie składa się z przedstawicieli płci męskiej, na ścianach znajdują się też normalne dekoracje ścian.

a) Gem.ini
b) Eld
c) Czarny Iwan

Biurko 6

Ale nie tylko ściany służą za miejsce ozdabiania. Świetnie nadają się do tego:

a) monitory (zdjęcie zawiera wskazówkę pozwalającą na ustalenie właściciela).
b) lampki

on na oglądaniu przez kilka godzin biegającego między biurkami Jediego, bijącego wszystkich gumowym kurczakiem, tańcach na stole i całego mnóstwa hulanek oraz zabaw. Tymczasem tak dobrze nie ma - redakcja jest wręcz magicznym miejscem, w którym można się bardzo dobrze skupić - zewsząd słychać jedynie stukot klawiszy, gdzieniegdzie ktoś się kręci, czasem ktoś włączy jakąś muzykę (zwykle przy zdecydowanym sprzeciwie reszty załogi – wszyscy używają raczej słuchawek). No, do tego nieustanne dzwonienie telefonów i komórek. Oczywiście nie jest u nas śmiertelnie poważnie - zdarzają się dni, w których głównie dyskutujemy na popularny aktualnie temat czy wymieniamy się dowcipami. Sezonowo naszą pracę skutecznie rozbija również jakaś hitowa multiplayerowa gra, która paraliżuje życie redakcji na długie godziny. W chwili pisania tego tekstu dawno już wielkich deathmatchy nie było, jednak wszyscy z utęsknieniem czekają na multiplayer test nowego Wolfensteina.

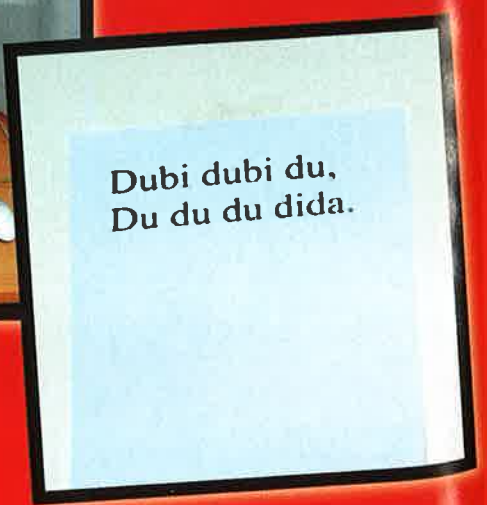
5. Ile tu zarabiamy?

Z punktu widzenia nauczyciela, pielęgniarki czy człowieka żyjącego na zasiłku lub ze studenckiego stypendium - dużo. Ale na pewno nie są to jakieś kosmiczne kwoty. Jak to mówią: „na rower za dużo, na samochód za mało". Proponuję taką zabawę: wyobraź sobie naszą pensję, po czym podziel ją przez dwa, a jak jesteś optymistą albo uważasz, że kosimy tu kasę nie z tej ziemi - to przez trzy. I wówczas uzyskasz kwotę, jaką czasem - gdy tyra się dzień i noc - faktycznie udaje się zarobić...

6. Czy warto tu pracować?

Nie wiem, jak ten tekst zostanie odebrany, niewątpliwie zburzy on pewne funkcjonujące stereotypy - i dobrze, o to mi chodziło. Zaznaczam również, że praca w redakcji nie jest wcale nudna - po prostu nie jest nieustannym ciągiem śmiechów i żartów, my tu również ciężko... pracujemy. Choć czasem trudno w to uwierzyć. Wiem, że przeświadczenie „nic, tylko grają i jeszcze im za to płacą" jest bardzo silne, ale nie do końca prawdziwe. Za to na pewno robimy to, co lubimy - i jeszcze nam za to płacą.

Kilka lat temu, gdyby ktoś mnie zapytał, jaki jest mój wymarzony zawód, odpowiedziałbym: „recenzent gier". Teraz, gdy moje marzenie się ziściło i poznałem również wszystkie wady tej profesji - cały stres, odpowiedzialność i nieuniknione potknięcia, zdarzające się co jakiś czas, nieco ten pogląd zweryfikowałem. Tym niemniej dzisiaj nie wyobrażam sobie lepszej, bardziej satysfakcjonującej i ciekawszej pracy!



Biurko 7

Jeśli popatrzyć na przedmioty składowane w tym miejscu, nie będziecie mieli problemów z identyfikacją właściciela. Znajdują się na nich charakterystyczne przedmioty.

Ekstrapytanie!

Przed nami, i Wami, jeszcze ostatnie zadanie. Jest ono ekstremalnie trudne, gdyż składa się właściwie z dwu pytań. Uwaga...

Przed czyim biurkiem wisi ta karteczka i co oznaczają zapisane na niej słowa?
(Podpowiedź od przyjaciela - pytanie z kategorii muzycznej.)

Odpowiedzi na powyższe kwestie szukajcie w nr specjalnym CD-Actiona. :)

Czerwona Akcja W krzywym zwierciadle

Qnik

„Główny Koniku Zaplutej Reakcji, powiedz, kto jest najpiękniejszy w redakcji?" – zapytano mnie enigmatyidiotycznie i dano subtelnie do zrozumienia, abym wygarnął wszystkim z okazji rocznicy CDA, nie ponosząc żadnych tego konsekwencji. Może ja i głupi, ale nie idiota – takich okazji nigdy nie marnuję. Poniżej przedstawiam moją małą zemstę – dowiedzcie się wreszcie, kim naprawdę są ci wstrętni redaktorzy, których teksty od wielu lat tak namiętnie czytacie!

Allor - kurdupel o piskliwym głosie!, traktujący wszystkich! w! redakcji jak! NPC-e w erpegach, w jakie! zmuszony jest grać. Na szczęście jego śmiech sięga tak wysokich tonów, że tylko psy go słyszą - i podkulają ogony, uciekając pospiesznie.

Znaki szczególne: panicznie boi się komórek i wszelkiego elektronicznego sprzętu. Poza tym absolutnie nie uznaje wykrzykników w tekstach.

Ulubione gry: podwodne bierki na pieniądze; najbardziej przeraża go wąż w Nokii.

Czarny Iwan - chuderlak. W redakcji pojawia się tylko wtedy, gdy przywieją go sprzyjające wiatry. Niestety, wówczas zmuszeni jesteśmy wyłączyć wszelkie wentylatory (z tymi przy procesorach na czele), gdyż Czarny Iwan często zawierał z nimi bliższe stosunki - a wyjmowanie go spomiędzy kratek nie należy do najprzyjemniejszych czynności. Na ścianie za sobą zawiesił plakat „Tatu". Zgroza.

Znaki szczególne: imploduje w takim tempie, że wszystkie okoliczne czarne dziury wpadają w kompleksy. Niedługo to nic z niego nie zostanie.

Ulubione gry: kiedyś nawalanki, ale już nie może udźwignąć joypada...

Eld - delikatny i subtelny, niepoprawny optymista. Zawsze grzeczny i ułożony, zwykł schodzić z drogi na widok jakiegokolwiek krzywego spojrzenia. Miły i przyjazny konformista, dla każdego mający ciepłe słowo.

Znaki szczególne: dwa warkoczyki i promienny uśmiech każdego dnia.

Ulubione gry: mdleje na widok krwi i gardzi przemocą (obecną choćby w Pac-manie), więc preferuje Zimę w Dolinie Muminków.

El General Magnifico – ot, taki bezbarwny młodzieniaszek. Poza tym jest posępnym mrukiem; pozbawiony jakiegokolwiek polotu. Ach - byłbym zapomniał - Generał jest dodatkowo dewotą.

Znaki szczególne: ku radości Generała, nawet księża zwracają się do niego per „o, Boże!". I uciekają.

Ulubione gry: te najbardziej bezmyślne szybkie wyścigówki, nawalanki i... słowne.

Gem.ini - prawdziwy reaktor... znaczy redaktor; wpada do redakcji, siada przed komputerem, gra pięć minut i już bierze się do pisania wyczerpującej jego i czytelnika recenzji - najczęściej kilkudziesięciostronicowej. Słynie. Z Budowy. Krótkich zdań. Tudzież... nie... lubi... wielokropków...

Znaki szczególne: rumieni się na dźwięk każdego sprośnego dowcipu. Podejrzewany o romans z Imperatorem - choć niczego mu nie udowodniono.

Ulubione gry: właściwie tak jak cała redakcja - pała wielką, acz niespełnioną miłością do przekomplikowanych i pełnych bugów strategii ekonomicznych.

Hut Sędzimir - swój chłop! Ziomal! Przyjazny, że do rany przyłóż. Dla wszystkich miły i uśmiechnięty. Uwielbia „Ich Troje" i „Big Brothera". I kategorycznie zaprzeczam, jakobym to pisał dlatego, że siedzę zwrócony doń plecami!

Znaki szczególne: długie zęby, jeszcze niezakrzepła krew w kącikach ust i hipnotyzujące spojrzenie.

Ulubione gry: Bolek i Lolek w Krainie Borostworów. Wszak stały partner = większe bezpieczeństwo.

Mac Abra - osobnik ten umówił się z ewolucją i powoli zmienia się w Tygrysa. Zamiast nosa powoli rośnie mu potężne działo, a buty okleił sobie nie do końca zadowolonymi z tego faktu gąsienicami. Na jego widok cała redakcja chowa się do bunkrów.

Znaki szczególne: poza działem na twarzy, wielkim pancernym ubraniem i paleniem stu litrów na sto metrów – nie ma żadnych.

Ulubione gry: oczywiście sportowe, jakże mogłoby być inaczej?

Pepin Krootki - Pepin to chodzący zbiór kompleksów. Kiedy wchodzi do redakcji, już na „dzień dobry" przeprasza sekretarkę, że śmiał zakłócić jej błogi sen, zaś jego późniejsza aktywność ogranicza się tylko do siedzenia cicho w kącie w oczekiwaniu, aż mu ktoś z litości rzuci jakąś grę do recenzji - wówczas łka ze szczęścia, że coś mu się trafiło.

Znaki szczególne: Pepin w ogóle wygląda nieszczególnie – no, chyba że dostanie do recenzji coś z serii C&C.

Ulubione gry: Pacman? Tetris? Właściwie nikt tego do końca nie wie, czy to lubi - ale kto by mu dał coś innego?

Smuggler - człowiek-widmo. Pojawia się i znika, nigdy go nie ma w pełnym wymiarze godzin. Zadeklarowany podróżnik - stale gdzieś lata (najczęściej po piwo). Specyficznie reaguje na czytelników, którzy wpadają do redakcji z obłędem w czerwonych oczach, giwerą w jednej ręce i CDA, otwartym na stronie z AR z niezbyt miłą odpowiedzią - w drugiej. Zawsze przedziwnym trafem materializuje się w jedno - z licznych - alter ego i z obłudnym uśmieszkiem patrzy na zawiedzione miny „fanów".

Znaki szczególne: kocha Garfielda i z dnia na dzień coraz bardziej się doń upodabnia. Głównie pod względem tuszy. Obok redakcyjnej łazienki ma już nawet przytulną kuwetę.

Ulubione gry: w kotka i myszkę - z czytelnikami na łamach.

ZiBi (naczelny ssak) - najbardziej roztrzęsiona osoba w redakcji. Cierpi na manię prześladowczą i jest pewien, że wszyscy dybią na obniżenie nakładu CDA. Chodzi między biurkami i rozsiewa fatalistyczne pogłoski. Przygryza paznokcie i mówi tylko o planowanych obniżkach płac i wielkich problemach wydawniczych. Ale i tak nikt go nie słucha.

Znaki szczególne: rozwiany włos i setki tików nerwowych.

Ulubione gry: te, których dystrybutorzy za skarby świata nie chcą sprzedać czasopismu w pełnej wersji.

PS Jeśli w przyszłych numerach nie zauważycie ani jednego tekstu sygnowanego ksywką Qn'ik, oznacza to, że moje szczątki walają się po całej Polsce. Ogłaszam niniejszym konkurs - wielka nagroda dla tego, kto pozbiera je w całość i pozwoli napisać podobny tekst za rok... Już zacieram qpyta!

Minimalne wymagania sprzętowe
Pentium II 233, 64 MB RAM, WIN 95/98, DirectX 7, 4xCD-ROM, akcelerator zgodny z DirectX 7, mysz i klawiatura
Wymagania do gry wieloosobowej
Połączenie typu Internet (TCP/IP) i LAN (TCP/IP), modem minimum 28,8 Kbps, karta sieciowa kompatybilna z WIN 95/98

UWAGA!
Kod potrzebny do uruchomienia gry masz na Cover CD (i nie tylko).
Kod: RES3-2YJ6-NUF5-XYP7-5576

Polską wersję (pełnej) instrukcji w formacie .pdf znajdziesz na Cover CD z demami, w katalogu BONUS.

Instalacja

W celu zainstalowania gry Dark Reign 2 włóż CD z grą do napędu CD-ROM. Jeżeli funkcja AutoPlay jest włączona, instalator uruchomi się automatycznie. Po pojawieniu się okna instalatora kliknij przycisk Install Dark Reign 2. Jeżeli ekran ten nie pojawi się po włożeniu płyty, spróbuj wykonać następujące czynności. Kliknij dwa razy ikonę Mój Komputer na pulpicie lub prawym przyciskiem i wybierz opcję Open. Albo też kliknij dwa razy ikonę CD Dark Reign 2 lub prawym przyciskiem wybierz opcję AutoPlay. Po pojawieniu się menu wybierz Install.

Menu główne

Pojedynczy gracz (Single Player)
Wybierz tę opcję, aby rozegrać jedną z kampanii dla pojedynczego gracza. Po wybraniu tej opcji będziesz mógł zacząć nową kampanię po stronie AWJ lub Sprawlerów, wczytać zapisaną wcześniej grę lub wczytać jedną z zaprojektowanych przez siebie misji.

Gra wieloosobowa (Multiplayer)
Wybierz tę opcję, by zagrać w Dark Reign 2 w sieci lokalnej lub w Internecie.

Natychmiastowa akcja (Instant Action)
Jeśli wybierzesz tę opcję, zagrasz przeciwko kilku (maksymalnie siedmiu) przeciwnikom sterowanym przez komputer. Własnoręcznie możesz ustalić poziom ich umiejętności, a także charakter. Konfiguracja gry natychmiastowej jest taka sama jak w przypadku gry wieloosobowej, z tą różnicą, że w tym trybie nie musisz mieć połączenia z Internetem.

Opcje (Options)
W tym miejscu możesz zmienić ustawienia dotyczące rozgrywki, dźwięków i grafiki.

Twórcy gry (Credits)
Jak sama nazwa wskazuje, jest to ekran, na którym pojawiają się osoby, które stworzyły Dark Reign 2.

Wyjście (Quit)
Wybierz tę opcję, by wyjść z gry do systemu Windows.

Klawiszologia

Jednostki
CTRL - <1-0> - dodaje jednostkę do oddziału i usuwa ją z poprzedniego
ALT - <1-0> - dodaje wybraną jednostkę do oddziału, ale nie usuwa jej z poprzedniego
M - ruch
A - atak
S - stop
T - obrót
R - rozbiórka budynku
D - samozniszczenie

Menedżer oddziałów
<1-0> - wybór oddziału
V - wybrany oddział zmienia formację na klin
B - wybrany oddział zmienia formację na kwadrat
N - wybrany oddział zmienia formację na linię
Dwukrotne kliknięcie # - skok do oddziału

Ogólne
LPM - wybór
PPM - cofnięcie wyboru
ALT-G - zacznij misję od początku
ALT-S - powrót do ekranu głównego
ALT-T - wczytaj misję
ALT-Q - wyjdź z gry
CTRL-S - zapisz misję
Pause - pauza
Scroll Lock - w czasie pauzy jedna klatka do przodu
Print Screen - zrzut ekranu
Spacja - skok do miejsca, którego dotyczył ostatni komunikat

Kamera
F - wolny widok
F1 - niska kamera
F2 - średnia kamera
F3 - domyślna kamera
F4 - wysoka kamera
F5 - wyższa kamera
F6 - najwyższa kamera
F7 - kamera śledząca wybraną jednostkę
F8 - zwolnij kamerę

Rozgrywka

Stawianie budynków
W większości misji powinieneś wybudować bazę wspomagającą twoje siły. Budynki te są stawiane przez odpowiednie ekipy - by zacząć budowanie, kliknij platformę (Construction Rig). Gdy to uczynisz, budynki, jakie zamierzasz postawić, zostaną podświetlone w menu budowania po prawej stronie mapy głównej. Te niedostępne będą wyświetlone na czerwono. Kiedy klikniesz któryś z nich, w lewej górnej części ekranu pojawi się komunikat informujący o tym, jakie budynki są potrzebne do postawienia następnych.

Aby wybrać jeden z dostępnych budynków, kliknij go w menu. Kursor przybierze kształt wskazanej konstrukcji. Kiedy kursor znajdzie się nad miejscem, w którym ta nie może być wybudowana, jego kolor zmieni się na czerwony. Dlatego znajdź odpowiedni, czyli płaski - kawałek terenu i kliknij. Wybrana platforma konstrukcyjna potwierdzi otrzymanie rozkazu, zbliży się do wskazanego miejsca i zacznie budowę. Trwa ona zwykle około minuty i dopóki nie zostanie ukończona, budynek nie funkcjonuje. Cały czas możesz obserwować postęp prac budowlanych.

Tworzenie jednostek
Po postawieniu kilku podstawowych budynków możesz zacząć wytwarzać jednostki i prowadzić działania bojowe. Pierwszym niezbędnym budynkiem jest centrum dowodzenia (Command Center). Po wybudowaniu go możesz tworzyć platformy budowlane (Construction Rig), które z kolei „budują" kolejne budynki. Do produkcji jednostek piechoty potrzebne są koszary (Barracks) oraz posterunek (Precint). Bez postawienia budynków tych nie ma mowy o tworzeniu bardziej tych zaawansowanych. Gdy koszary lub posterunek są już gotowe, kliknij je, a w menu po prawej stronie ekranu pojawią się wszystkie te, jakie w wybranym budynku możesz wyprodukować. Aby stworzyć jednostkę, kliknij lewym przyciskiem myszy jej obrazek z prawej strony ekranu. Nowe jednostki wyłonią się wówczas z koszar lub posterunku.

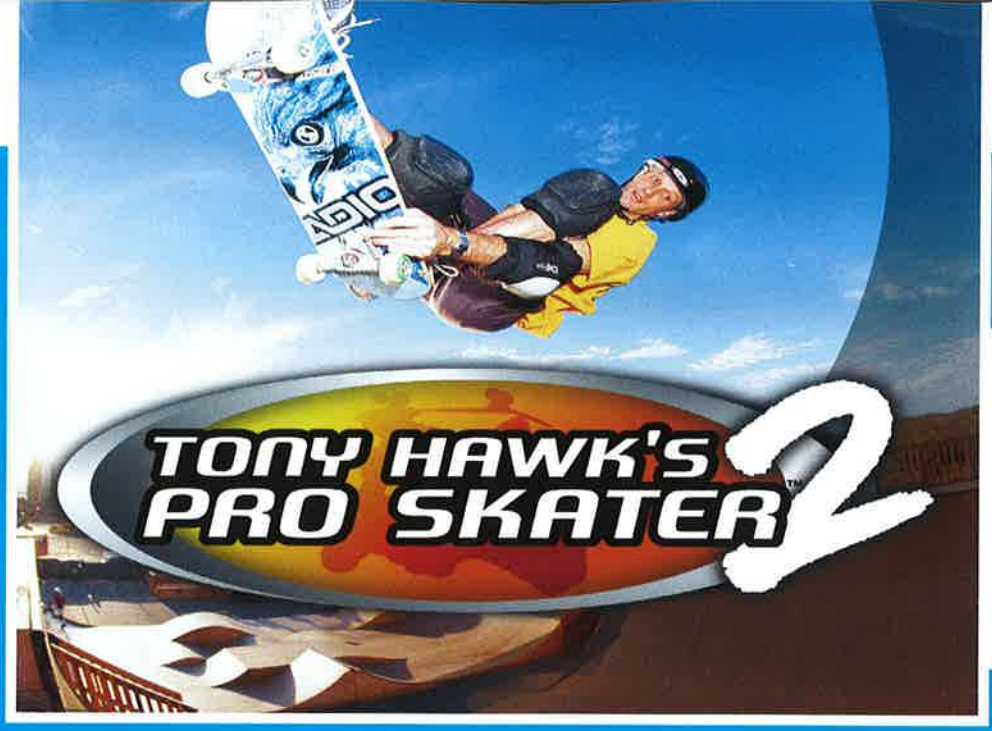
Zanim będziesz mógł budować pojazdy, powinieneś zbudować warsztat (Garage) lub park maszyn (Motorpool). Gdy budynki te będą gotowe, kliknij je, by w prawej części ekranu obejrzeć dostępne pojazdy. Teraz by zbudować któryś z nich, kliknij lewym przyciskiem myszy obrazek z prawej strony ekranu. Wskazany pojazd po chwili wyjedzie z warsztatu lub parku maszyn. Szybkość produkcji zależy od ilości energii, zatem pilnuj, aby dysponować odpowiednim jej stanem.

Energia
Jednym z pierwszych budynków, jakie stworzysz, jest elektrownia (Power Plant). Wszystkie budynki do prawidłowego funkcjonowania potrzebują zasilania energią elektryczną. Zarówno Srawlerzy, jak i AWJ mają do dyspozycji dwa typy elektrowni. Pierwszy z nich zużywa głównie energię słoneczną. W efekcie jej produkcja jest stosunkowo tania, jednak ilość - niewielka. W dodatku gdy słońce zachodzi, ilość produkowanej energii spada o połowę.

Drugim źródłem energii są elektrownie atomowe. Ich budowa jest bardziej kosztowna, jednak ilość produkowanej energii znacznie większa i niezależna od pory dnia. Gdy ilość energii jest za mała, maleje tempo produkcji i budowy. Kiedy z kolei ilość energii osiągnie poziom krytyczny, budowanie staje się wolne - i przestają działać wieżyczki strzelnicze.

Finansowanie machiny wojennej
Aby zbudować bazę i jednostki, potrzebny jest surowiec o nazwie Taelon. W celu produkowania tegoż musisz zbudować przetwórnię rudy (Refinery) i wysłać pojazd zbierający (Collector), by znalazł złoże - gdy trafi on na złoże, zaczyna wydobycie i kończy je, kiedy wypełni ładownie. Później wraca do przetwórni i tam zostawia surowiec. W miarę upływu czasu złoże maleje, aż w końcu znika. Tym samym musisz szukać nowego. Niektóre wyczerpane uprzednio złoża odnawiają się.

Czyż to nie ułatwia życia?



1. Instalacja

Włóż płytę do napędu - powinien się pojawić autostart. Postępuj zgodnie z zaleceniami na ekranie (zaakceptuj umowę, wybierz katalog docelowy i objętość, jaką zajmować będzie gra na dysku). Jeśli autostart się nie uruchomi, wyświetl zawartość dysku CD i tam instaluj plik setup.exe.

2. Menu główne

Tryby dla jednego gracza

Kariera (Career) - jesteś zawodowcem, który ściga się dla pieniędzy. Na każdym z etapów wykonujesz kolejne zadania, poprawiając swoje osiągnięcia, kupując nowe deski, co jakiś czas bierzesz również udział w zawodach elitarnych. Jest to jedyny tryb, w którym możesz odblokowywać dalsze lokacje.

Pojedyncza sesja (Single Session) - masz dwie minuty na windowanie rekordów. Na początku dostępna jest tylko jedna lokacja; aby odblokować ich więcej, musisz przejść do trybu kariery.

Jazda swobodna (Free Skate) - brak ograniczeń, możesz jeździć przez dowolny czas po lokacji i doskonalić własne techniki. W tym trybie dostępne są tylko te lokacje, które zostały odkryte w Career Mode.

Tryb dla wielu graczy

THPS2 pozwala na grę w trybie multiplayer tylko przez protokół TCP/IP. Aby utworzyć sesję wieloosobową, musisz wybrać opcję Multiplayer, później zdecydować, czy chcesz stworzyć grę (host), czy dołączyć się do już istniejącej (join). Jeśli zamierzasz założyć grę, wpisz jej nazwę, wybierz lokację, w której będziesz jeździć - znajdziesz się w Lobby; możesz tam czekać na drugiego gracza i porozmawiać z nim za pomocą chata. Klikając Start, wejdziesz do menu wyboru zawodnika - gdy tego dokonasz, dwa razy wciśnij Enter, po czym play u dołu ekranu.

Typy gier

Graffiti - oznaczasz różne obiekty wybranym kolorem poprzez wykonywanie „na nich" trików. Aby zamalować przeciwnikowi jego obiekt, wykonaj na nim lepszy niż on trik.

Trick Attack - sprawdź, kto przejedzie lepszą trasę i zdobędzie więcej punktów, przy okazji rozsmarowując na betonie przeciwników. W tym trybie możesz zmieniać limit czasu.

Tag - po polsku: berek. Zaznaczasz innych graczy; cel gry to nie zostać „berkiem". Jeśli nim zostaniesz, możesz wykonywać różne triki, by obniżyć parametry przeciwnika przez co łatwiej będzie go złapać.

Tryb Hot Seat

Jest to opcja gry dla wielu graczy, którzy mają dostęp tylko do jednego komputera. Zmieniają się oni przy klawiaturze i wykonują własne tury po kolei. Rozgrywka nazywa się H.O.R.S.E. i jest to pojedynek jeden na jednego. Wykonaj trik i obserwuj, jak przeciwnik próbuje wykonać jeszcze lepszy - musi zdobyć taką samą albo większą liczbę punktów. Jeśli mu się nie uda, otrzymuje literę - kiedy skompletuje cały napis HORSE, przegrywa.

3. Sterowanie grą

Poniżej podajemy domyślną konfigurację klawiatury - można ją całkowicie zmienić.

Ślizg - 8 na klawiaturze numerycznej
Skok - 2 na klawiaturze numerycznej
Chwyt - 6 na klawiaturze numerycznej
Wykop - 4 na klawiaturze numerycznej
W górę - Strzałka w górę
W dół - Strzałka w dół
W lewo - Strzałka w lewo
W prawo - Strzałka w prawo
Ciągły obrót w lewo - 7 na klawiaturze numerycznej
Ciągły obrót w prawo - 9 na klawiaturze numerycznej
Obrót w lewo o 180 stopni/Fakie/Nollie - 1 na klawiaturze numerycznej
Obrót w prawo o 180 stopni/zmiana - 3 na klawiaturze numerycznej
Pauza - P, Esc lub - na klawiaturze numerycznej

4. Manewrowanie

a) Podstawy sterowania:
- Ollie - przytrzymaj przycisk skoku, aby przykucnąć, zwolnij go, aby skoczyć
- Nollie - stuknij przycisk Nollie, aby zająć odpowiednią pozycję, później przytrzymaj i zwolnij skok
- Wallride - kiedy jedziesz obok ściany, skocz w jej stronę i naciśnij przycisk ślizgu
- Manuals - stuknij góra - dół lub dół - góra podczas jazdy albo lądowania, by uzyskać równowagę, używaj tych samych klawiszy
- Boneless - stuknij góra - góra, a potem skok
- No Comply - stuknij góra, a potem skok
- kiedy będziesz opadał po wysokim zeskoku, przytrzymaj klawisz skoku, aby uniknąć przewrotu
- aby przyspieszyć manewrowanie, naciskaj wielokrotnie przydzielone klawisze

b) Sterowanie trikami:
Gdy jesteś w powietrzu, wciśnij klawisz chwytu lub wykopu oraz klawisz kierunkowy, by wykonać triki (np. wykop + strzałka w lewo). Uwaga! Każdy zawodnik ma inną konfigurację trików. Możesz skonfigurować je w odpowiedni dla siebie sposób na ekranie Edit Tricks.

c) Sterowanie ślizgami:
By wykonać ślizg, przycisk odpowiedzialny zań przytrzymaj, gdy znajdziesz się w powietrzu w pobliżu poręczy, krawędzi lub brzegu.

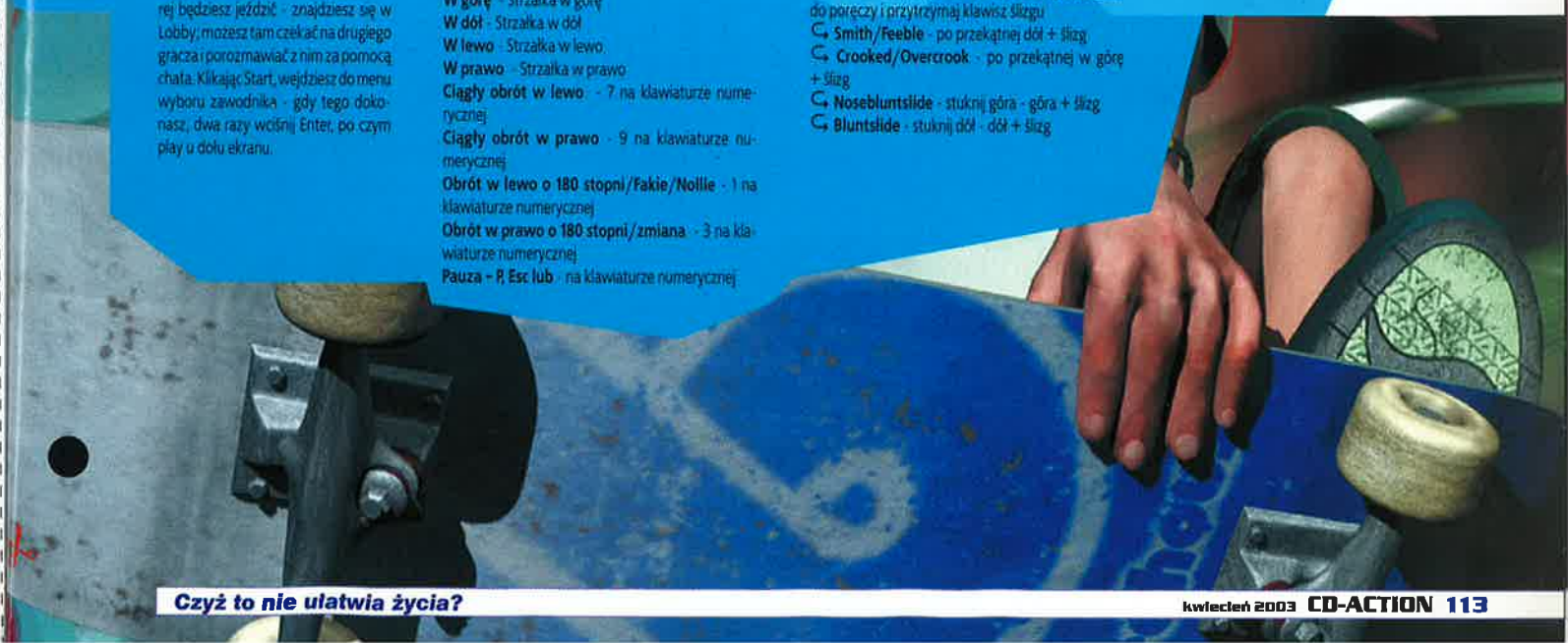
50-50 - poruszając się równolegle do poręczy, przytrzymaj klawisz ślizgu
5-0 - dół + ślizg
Boardslide/Lipslide - obróć deskę prostopadle do poręczy i przytrzymaj klawisz ślizgu
Smith/Feeble - po przekątnej dół + ślizg
Crooked/Overcrook - po przekątnej w górę + ślizg
Nosebluntslide - stuknij góra - góra + ślizg
Bluntslide - stuknij dół - dół + ślizg

d) Triki brzegowe:
Aby wykonać trik brzegowy, jedź prosto i w górę po pochylni lub rurze; przytrzymaj klawisz ślizgu i w górę, w dół lub na boki. Różni zawodnicy wykonują różne triki brzegowe, co można zmodyfikować w opcji Edit Tricks.

5. Menu opcji

Wchodzi się doń przez menu główne. Tam do wyboru:

Player Controls - umożliwia zdefiniowanie klawiszy sterujących (lub wybór joypada)
Display Controls - pozwala na skonfigurowanie grafiki THPS2; można wybrać programowy (software) lub sprzętowy (hardware) tryb wyświetlania grafiki, jakość obrazu (gamma correction) i grafiki (render quality)
Sound Levels - ustawienia głośności dźwięku
Movies - pozwala na ponowne obejrzenie odkrytych w grze filmów (odblokowanie odbywa się po ukończeniu wszystkich misji w karierze)
Saved Data - umożliwia wczytywanie zapisanych danych, włącznie z powtórkami zapisanymi w trybie dla jednego gracza
Cheats - tu wpisujesz kody, które szybciej odblokowują ukryte lokacje i zawodników, dodają też kilka nowych opcji; znajdziesz je w tipsach w tym numerze magazynu
High Scores - ekran umożliwiający przeglądanie rekordów ustanowionych podczas gry
Gap Checklist - lista poziomów z istniejącymi



na nich odstępami - możesz sprawdzić, które już pokonałeś w single playerze.

- **Display Options** - odczyty punktacji i wskazówek trików znajdują się w podmenu opcji wyświetlania, nie są dostępne bezpośrednio z menu opcji
- **Trick Tips** - gracz może włączyć lub wyłączyć wskazówki trików po podświetleniu odpowiedniego wariantu w menu opcji wyświetlania
- **Score Display** - gracz może włączyć lub wyłączyć odczyt punktacji po podświetleniu odpowiedniego wariantu w menu opcji wyświetlania

6. Tworzenie zawodnika

Dzięki opcji Create Skater można stworzyć zawodnika od podstaw - począwszy na wyglądzie, a na statystykach skończywszy. Składają się one z 10 parametrów.

- **Air** - wpływa na przyspieszenie, jakie uzyskujesz, gdy znajdziesz się w powietrzu nad rurą ćwiartkową
- **Hang Time** - wpływa na czas, kiedy pozostajesz w powietrzu
- **Ollie** - wpływa na wysokość podskoku ponad ziemią
- **Speed** - wpływa na prędkość jazdy po ziemi
- **Spin** - wpływa na prędkość obrotów zawodnika, ustaw maksymalną wartość, jeśli chcesz wykonywać obroty o 720 i 900 stopni
- **Landing** - wpływa na lądowanie przy spadku z bardzo dużej wysokości, wyższa wartość oznacza mniej przewrotów przy takich zeskokach
- **Switch** - określa, jak dobrze jeździsz przy zmianie; maksymalna wartość parametru oznacza, że zawodnik będzie jeździł równie dobrze w sposób normalny, jak przy zmianie
- **Rail Balance** - decyduje o możliwości zachowania równowagi na poręczach
- **Lip Balance** - decyduje o możliwości zachowania równowagi przy trikach brzegowych; im wyższa wartość, tym dłużej przeciągasz takie triki i zdobywasz więcej punktów
- **Manual banalce** - im wyższa wartość, tym dłużej możesz zachować równowagę przy manewrach ręcznych

Na początku do rozdysponowania pomiędzy te umiejętności masz określoną liczbę punktów, jednak w trakcie gry możesz podbudować statystyki, kupując punkty doświadczenia.

7. Modyfikowanie trików

Podczas kariery możesz kupić nie tylko punkty, ale również triki i nowe deski. Cena triku zależy od jego trudności, wartości punktowej, długości itp. Dzielą się one na podstawowe grupy: Flip Tricks, czyli triki z przewrotem; Grab Tricks - z wychwytem; Lip Tricks – brzegowe; oraz Specials - specjalne. Wybierz kombinację klawiszy, którymi będziesz aktywował dany trik i używaj go do woli. Trików specjalnych używasz tylko wtedy, gdy pasek w lewym górnym rogu ekrany jest żółty i pulsuje - napełniasz go, wykonując kolejne triki; znika on całkowicie, gdy się przewrócisz.

8. Edytor parków

Podstawy sterowania

Edytor parków pozwala na tworzenie własnych skateparków. Jest on w pełni trójwymiarowy i umożliwia przeniesienie wybranych obiektów w czasie rzeczywistym - służą do tego klawisze strzałek na klawiaturze. Klawisz 6 na klawiaturze numerycznej obraca obiekty, a Enter umieszcza je na miejscu. Klawisz Delete kasuje wszystkie obiekty przecinające się z bieżącym. Obiekty przecinające się pokazane są konturami i zostaną usunięte z parku po naciśnięciu Delete. Klawisz 4 na klawiaturze numerycznej obraca park o 90 stopni, klawisz Escape wywołuje menu edytora.

Zmiana obiektów

Klawisze F1 lub 5 na klawiaturze numerycznej i F2 lub 2 służą do przewijania kategorii obiektów parku. Nazwa bieżącej kategorii jest wyświetlona w lewym górnym rogu ekranu. Po wybraniu kategorii klawisze F1 kyv 1 na klawiaturze numerycznej oraz F4 lub 3 przewijają dostępne obiekty. Edytor oferuje ponad 130 obiektów podzielonych na 18 kategorii.

- **Gap Tool** - patrz poniżej, akapit o odstępach
- **Risers** - podnoszą podłogę, ale nie dach
- **Quarter Pipes** - dwa zestawy rur do wyboru
- **Rails** - poręcze środkowe lub skrajne
- **Walls** - ściany, można po nich jeździć
- **Stairs** - schody
- **Pools** - stwórz własny basen lub skorzystaj z gotowych
- **Kickers** - możesz wystrzelić się z wielu pochylni
- **Benches** - ławki „w nastroju" szkolnym
- **Misc.** - segmenty ścian, filary
- **Floors** - cztery podłogi do wyboru
- **Signs** - sześć znaków do wyboru
- **Foliage** - roślinność, trzy elementy do wyboru

Menu edytora

- **New Park** - umożliwia projektowanie nowego parku; standardowa wielkość to 24 x 24, ale można wybrać spośród pięciu innych rozmiarów
- **Set Theme** - dostępne są cztery tematy, które można zmieniać w dowolnej chwili; ich zmiana nie kasuje zawartości parku ani nie będzie mieć wpływu na jego wygląd
- **Pre-made Parks** - gotowe parki w grze; spójrz, jak są skonstruowane - możesz się dzięki temu wiele nauczyć
- **Save** - zapis parku; nazwa, jaką nadasz plikowi, będzie nazwą parku
- **Load** - wczytanie wcześniej zapisanego parku
- **Test Play** - dzięki tej opcji możesz od razu sprawdzić tworzony park, jeżdżąc po nim zawodnikiem
- **Risers** - umieszczaj w parku bloki budowlane, a potem inne obiekty na tych blokach; w ten sposób możesz podnieść poziom podłoża lub stworzyć trudno osiągalne obszary parku
- **Starts** - ustaw punkty startowe dla graczy; dla każdego maksymalnie po jednym; możesz też ustawić punkty startowe dla gry w Hot Seats - maksymalnie sześć

Uważaj na odstęp - jest to trudny przeskok lub manewr nad jakimś miejscem - taki, jaki zasługuje na dodatkowe punkty. Wykonywanie trików nad odstępami stanowi klucz do zdobywania dużej liczby punktów. Tworzenie odstępów wygląda następująco - użyj Gap Tool w edytorze, aby wybrać pierwszy obiekt (zacznie pulsować na niebiesko). Następnie wybierz drugi obiekt, aby ukończyć odstęp. Zostaną one oznaczone niebieskim cieniowaniem. W menu odstępów możesz modyfikować właściwie każdy ich aspekt - możesz np. nadać nazwę i określić punktację. Aby skasować odstępy, zaznacz jakiś ich element i naciśnij Delete. Wśród odstępów wyróżniamy typy:

- **Air Gap (powietrzny)**
- **Rail Gap (poręczowy)**
- **Wallride Gap (jazdy ściennej)**
- **Manual Gap (ręczny)**

9. Poziomy gry

1. Hangar: Mullet Falls, Montana

Opuszczony hangar idealnie nadaje się do zabaw na desce - ma dużo poręczy, dwa sekretne miejsca, a zdobycie niektórych znajdziek może stanowić niemały problem.

2. Szkoła II: Południowa Kalifornia

Wielka kalifornijska szkoła jest rajem dla graczy, którzy lubią pokonywać schody i długo jeździć po poręczach. Co prawda, nie można dostać się do sal lekcyjnych, ale za to jest możliwość otwarcia sali gimnastycznej z basenem (wysuszonym!) i boiskiem do koszykówki.

3. Turniej 1: Marsylia, Francja

Pierwszy turniej i od razu kłopoty - w szczególności dla tych, którzy nie przepadają za wybijaniem się z ramp, bo tych na tym etapie nie brakuje. Jednak stołów i barierek, po których można by się ślizgać, również jest sporo – wystarczająco dużo, by wirtuozi zdobywali na nich setki tysięcy punktów. W etapie jest również sekretne miejsce - przetrząśnijcie krzaki, aby je odkryć!

4. Wielkie Jabłko

Nowy Jork to rozległy teren, pędzące taksówki, długie krawężniki i superszybkie metro. Odwiedź Central Park, wpadnij do Brooklynu, zobacz, co słychać nowego na Manhattanie. Jeśli nie wyobrażasz sobie zdobywania wielkiej liczby punktów bez dużych i znajdujących się blisko siebie ramp - masz spory problem, bo tych w Wielkim Jabłku zbyt wielu nie uświadczysz...

5. The Graffiti Pits: Venice Beach, Kalifornia

Podczas jazdy po tym kalifornijskim skateparku powinieneś mieć świadomość, że dokładne jego odwzorowanie istnieje w rzeczywistości - do gry przeniesiono każdy napis i każdą rurkę, dokładnie tak, jak to wygląda w Venice Beach. Prawdziwy raj dla skateboardzistów - i tych początkujących, i mistrzów.

6. Turniej 2: Skatestreet, Ventura, Kalifornia

Znów oryginalny park Skatestreet, dołączony na życzenie fanów. Zawiera mnóstwo różnorodnych i krzywych powierzchni - zarówno miłośnicy ślizgania, jak i powietrznych akrobacji będą się tu czuli jak w domu.

7. Phillyside: Filadelfia, PA

Najsłynniejsze punkty skateboardingu w Filadelfii czekają na ciebie! Rozległe ulice, dużo falowek do ślizgania i przeskakiwania, a do odkrycia wspaniały i „punktopędny" skateparki. Wielki i niezwykle satysfakcjonujący poziom.

8. Turniej 3: Arena, Meksyk

Prawie opuszczona arena corridy... Prawie, gdyż dokoła niej cały czas biegnie rozwścieczony byk! Dosiądź go, jedź po krawężnikach i wszelkich ozdobach, krawędziach i linach. Skacz po wielkich rampach i nie dostań zawrotu głowy po wjechaniu w pętlę.

Aby ukończyć grę w 100% (co daje film zwykły, film o skaterze, dodatkowy odkryty poziom i jakiś cheat), musisz wypełnić wszystkie zadania w wszystkich lokacjach na 100%, a na turniejach uzyskać trzy złote krążki. Nie jest to łatwe, ale bez obaw - za drugim i każdym kolejnym razem jest coraz łatwiej.

UWAGA!

Pełna wersja instrukcji (zawierająca więcej informacji o grze i m.in. wiele ciekawych wiadomości o skaterach) znajduje się na CD z grą!

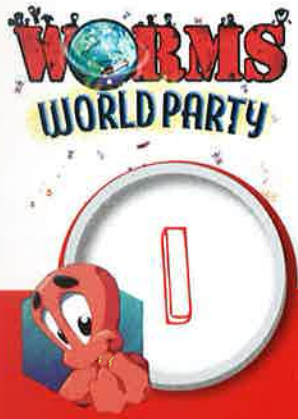
Czyż to nie ułatwia życia?

© 2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment. All other trademarks are the property of their respective owners. XBox and the XBox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries.

10 BRACI

...do gier się dostało. Odpaliłam

Choć najczęściej główne role bohaterów gier komputerowych przypadają hojnie obdarzonym przez naturę kobietom, i mężczyznom, :) nie należy zapominać o "braciach mniejszych". Wszak oni także niejednokrotnie robili furorę pośród graczy. Zaskarbili sobie zwłaszcza uczucia właścicieli konsol, choć gdy zawitali na blaszaki, przyjęto ich z otwartymi ramionami. Do dzisiejszych rozgrywek zostali zakwalifikowani stali bywalcy gier komputerowych (mimo że nierzadko w formie tarcz strzelniczych) i główni bohaterowie tychże właśnie - zwierzaki. Zapraszamy na podium! (Nagrody przyznawane wedle największej sympatii, jaki dany stwór budzi w mym serduszku.)



I II III IV V

Miejsce I: Rozmaite ROBALE!

Ten różowy twór matki natury zajął pierwsze miejsce jak najbardziej zasłużenie. Wzajemna eksterminacja robali przez robale to chyba najbardziej ulubiona tematyka tak graczy, jak i twórców. Poza tym dzięki Team 17 poznaliśmy niezwykłe tajemnice przyrody - np. najbardziej preferowaną rozrywką przeciętnej dżdżownicy jest zalatwienie drugiej dżdżownicy za pomocą kałasza, bazooki czy innego śmiercionośnego narzędzia. Cóż za edukacyjna zabawa! W dodatku są niezwykle kochane! (Zwłaszcza gdy wylatują w powietrze.) :)

Worms, Worms World Party, Worms Armageddon, Dżdżownica Jim, A bugs life, itd.

Miejsce II: KURY

Twórcy gier - nie wiedzieć czemu - umiłowali znęcanie się nad drobiem. Kurczak domowy nie ma łatwego życia - oj, nie. Czeka go batalia przez kolejne kolorowe plansze i unikanie wściekłości graczy z bronią ostrą. Jeżeli przeżyje ich zakusy - może świętować... do następnej planszy :) Ponadto drób można zamknąć w kurzym Alcatraz i męczyć zmuszaniem do ucieczki przed żądnym krwi dogiem. Kukukurczę, ale zabawa! :)

Chicken Run, Kurka Wodna I i II, Kurczę Pieczone

Miejsce III: DINOZAURY!

Fakt, że dinozaury wymarły dobre miliony lat temu, nie przeszkadza, aby się nad nimi poznęcać pośmiertnie. Z tą dewizą na sztandarze twórcy postanowili nie tylko dopuścić do ponownego wymarcia (tym razem z rąk ludzkich) tych gadów nie tylko regularną nagonką, ale i zmuszeniem ich do grania w piłkę tudzież zamknięcia w klatkach w Dino Zoo. Także dinozaury dostały swoje pięć minut i twórcy pokazali nam "co by było gdyby" kilka krwiożerczych gadów wypuścić na wolność. Długo jeszcze dinozaury nie spoczną w spokoju :).

Dino Crisis, Dinosaur'us, Dinosaur Battles, Dino Island, Jurassic Park III, Pet Soccer itd., itp.

Miejsce IV: Wkurzone KRÓLIKI

Pewnego dnia Bugs stwierdził, że za mało mu płacą za udzielanie własnej podobizny w komiksach czy kreskówkach - i postanowił opuścić ramki i brutalnie wepchnąć się w ramy ekranu komputerowego. Nastał sądny dzień... człowiek jednak to stworzenie brutalne i żądne krwi. Nawet słodkiego królika w spokoju nie zostawi... Stworzonkom tym jednak oszczędzono "przyjemności" rozstrzelania ich i zmuszono do bezustannego biegu przez bagna, pustynie, lasy i krajobrazy poszczególnych platform. W końcu królik to „stworzenie wyścigowe". :) [Warto też wspomnieć królika samuraja, czyli Usagi Yojimbo z C 64 – przyp. redakcja]

Jazz Jackrabit, Bugs Bunny Lost in Time, S.W.I.N.E

Miejsce V: PANTERA

...w dodatku różowa. Sztuk jeden. Choć pozostaje niezmienna od dziesiątków lat, zdążyła opanować wszystkie niemal platformy. Włączasz czarną skrzynkę PlayStation - Pantera, włączasz GameBoy Advance - Pantera, aż strach pomyśleć, co będzie po włączeniu komputera... jednak robisz to! A tam co? PANTERA! AAAAA!

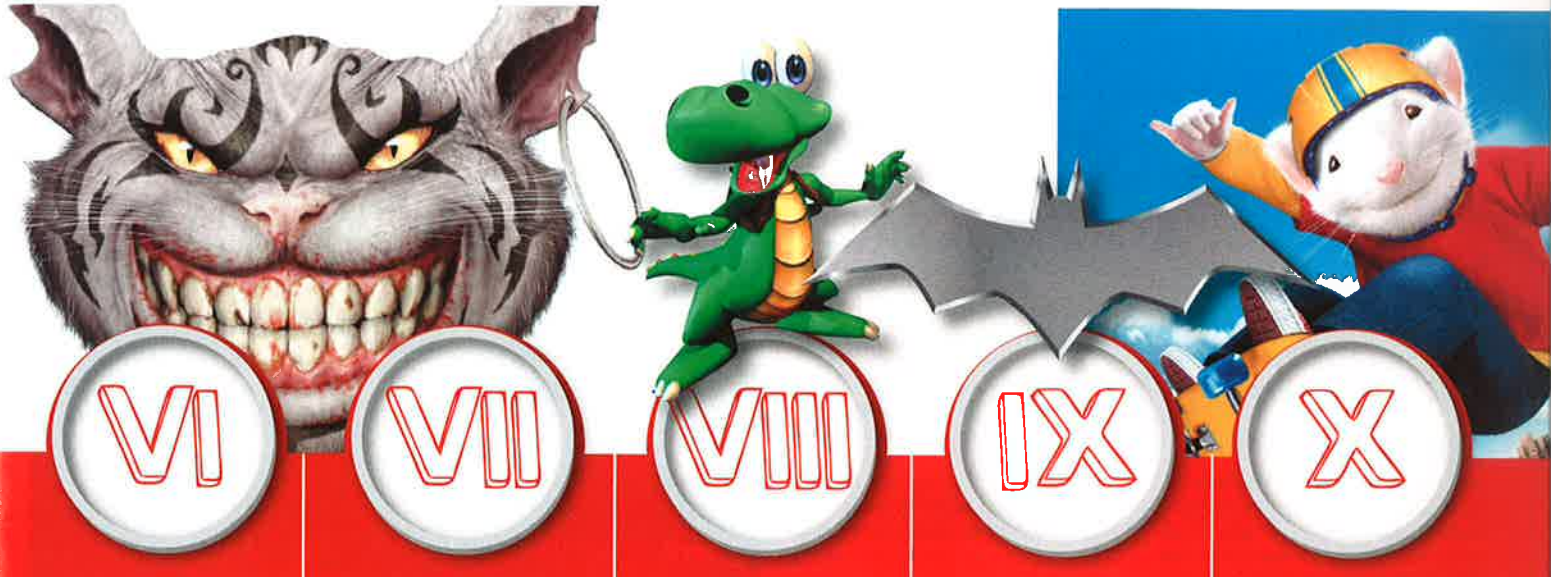
Na kłopoty Pantera, Powrót różowej Pantery

Anna "Black Elf" Kędzior

Mam 18 lat, uczę się w Zespole Szkół Plastycznych. Poza popraniem się w farbach, malowaniem aktów, graniem na kompie, czytaniem komiksów (Asteriks górą! Mangę też lubię) :) uwielbiam (tadam!) czytać książki. Wszystkie bez wyjątku. W przyszłości moim błogim marzeniem jest zostać dziennikarzem (oryginalna jestem...!?) :) albo ilustratorem książek dla dzieci. Wymiary: utajniono.

MNIEJSZYCH...

pierwszą – dziewięciu zostało...



VI VII VIII IX X

Miejsce VI: KOTY

Nie oszczędzono także tych uroczych stworzonek. Wciśnięto je w buty, przybrano w kubraczek, w łapy włożono szabelkę - i do boju! Albo zeszpecono do granic możliwości - obdarto z sierści, uśmiech rozciągnięto w nienaturalny grymas i za partnerkę dano obłąkaną dziewczynkę z tasakiem... [No i nie należy zapominać o Garfieldzie, który z upodobaniem nękał Odiego i Jona jeszcze na 8-bitowych C64 – redakcja.]

Kapitan Pazur, American McGee's Alice, Catz

Miejsce VII: OWCE

Twórcom gier nie wystarczyły ziemskie owce - by, według nich, napisać dobrą grę, trzeba było posiłków z kosmosu. Poza tym opracowali oni nową wersję teorii Darwina – zgodnie z jej założeniami owce narodziły się w kosmosie. O... szok! Czego nas w tej szkole uczą?! FBI zamierza ukryć przed nami okrutną prawdę... nie, tylko nie to! Pochodzimy od owiec?! Nie!!!

Sheep, Sheep, Wolf'n'Dog

Miejsce VIII: ŻABY I KROKODYLE

W tabeli najpopularniejszych stworzeń w grach pospołu dzielą jedno miejsce, bowiem i żaby, i krokodyle skończyły tak samo - na śmietniku (tak samo jak reszta komputerowych zwierzaków) :) Kochane i oślizgłe skaczą i biegają na pomoc podopiecznym. Bo cóż innego mogłaby robić żaba czy krokodyl? Nielekki jest żywot zielonych... Oj, nielekki...

Croc, Frogger, Black & White

Miejsce IX: NIETOPERZE

...a dokładniej - jeden :) Temu wprawdzie tylko się wydaje, że jest tym kochanym zwierzątkiem - bo od dziecka nie może uwierzyć, kiedy patrzy w lustro, że jest... człowiekiem?! W każdym razie nietoperze lubią nosić się na czarno i zaszywać w ciemnościach. A nade wszystko ubóstwiają czarną kawę podaną przez służącego :)

Batman [w wielu wersjach]

Miejsce X: RÓŻNE INNE STWORY

To miejsce, mimo że na samym końcu, nie jest bynajmniej ostatnim! To zaszczytne podium zajmują wszystkie mniej lub bardziej docenione zwierzaki z gier komputerowych: myszy, psy, diabły tasmańskie, małpy, krowy, karaluchy itd. Przynajmniej w dziedzinie gier nie mamy nad sobą (jeszcze) :) karzącego oka obrońców praw zwierząt. W związku z tym proponuję się wyżyć póki czas.

Black and White I i II, Pet Soccer, 102 Dalmatyńczyki, Stuart Malutki, Taz Wanted, Bad Mojo itd.

Poza konkursem POKEMONY

To otrzymują wyróżnienie ze względu na nieobliczalną prędkość rozmnażania się. W przerażająco szybkim tempie wzięły pod władanie nie tylko komputery czy konsole, ale też umysły dzieci, jak i dorosłych. Zaleca się likwidowanie i usuwanie ich z powierzchni ziemi. W innym razie doprowadzą do globalnej katastrofy. Nadal nie przerywamy prac nad badaniami biochemicznymi – to odpowiedź na pytanie, czym właściwie pokemony są?

Śmiechu nigdy za wiele...

Dlatego właśnie pracowicie jak co miesiąc wyszperaliśmy z zakamarków Sieci nieco zabawnych tekstów. Dodatkowo zamieszczamy tekst autorstwa Mr Jediego.

Jeśli przypadnie Wam do gustu, Jedi może się na łamach działu udzielać częściej. Zapraszamy do lektury!

Nagłówki i teksty z gazet

Włącz własne dzieci do bożonarodzeniowych wypieków (!).

Eksperci twierdzą: Coś musiało pójść nie tak przed katastrofą.

Boening 770. Badania powypadkowe wykazały, że samolot znalazł się zbyt blisko ziemi...

Jeśli strajk nie zostanie szybko powstrzymany, może trochę potrwać.

Uśmiercona para, Policja podejrzewa zabójstwo.

Dzieci: smaczne i pożywne przekąski...

Polska vs. Irak

Minister Spraw Zagranicznych oświadczył, że Polska rozpocznie wojnę z Irakiem także w sytuacji, gdy nie da na to zgody ONZ, a nawet gdyby do wojny nie przystąpiły Stany Zjednoczone. Gotowość bojową osiągnęła już wyborowa Podkarpacka Orkiestra Przeciwpancerna, wyposażona w trąby o średnicy 750 mm (służące do niszczenia umocnień przeciwnika, np. murów), talerze antyrakietowe i bęben samonaprowadzający się. W tym tygodniu w stronę Iraku wypłynie I Eskadra Kajaków Rakietowych (niewykrywalnych przez radary). Jeśli nie nastąpią jakieś nieprzewidziane trudności (np. fale), flotylla powinna dopłynąć do Iraku około roku 2007. W najbliższym czasie na Bliski Wschód rusza (autostopem) I Pułk Kawalerii Bezprzewodowej, znany z rubasznych pieśni i mocnych łbów.

Jeśli tylko pojawią się sprzyjające wiatry, Bagdad zbombardowany zostanie przez II Szwadron Latawców Strategicznych za pomocą pisanek, dzięki czemu będzie można stworzyć 1000 nowych miejsc pracy dla artystek ludowych (użycia jaj ubiegłorocznych zabraniają konwencje międzynarodowe - zakaz stosowania broni chemicznej!). Decydującego ataku na pałac Husajna dokona słynna I Wąchocka Dywizja Ciasnych Beretów, która wyspecjalizowała się w desantach bez spadochronów. Wynika to nie tylko z braku środków na sprzęt, ale z zaobserwowanego przez naukowców wojskowych zjawiska, że skoczek bez spadochronu jest trudniejszy do trafienia w powietrzu.

Tymczasem w tajnej bazie wojskowej w Pacanowie prowadzane są szkolenia emigrantów irackich. Gdy zostanie obalony reżim Husajna, zajmą się oni dolewaniem oleju rzepakowego naszej produkcji bezpośrednio do złóż ropy naftowej. Następnie produkt ten będzie sprzedawany odbiorcom na całym globie. Światowa opinia publiczna zamarła w oczekiwaniu na kolejne działania naszego supermocarstwa.

Buszyzmy

Czyli rozmaite „potknięcia" w wypowiedziach prezydenta Busha.

Uważam, że jesteśmy na nieodwracalnej drodze do większej wolności i demokracji - ale to może się zmienić.

W przeszłości dokonałem właściwych osądów. Dokonałem ich również w przyszłości.

„Jest po prostu biały". George Bush, zapytany przez dziecko - jaki jest Biały Dom.

„Włączcie przycisk „wyłącz"". George Bush, zapytany o rozwiązanie problemu przemocy w telewizji.

Spędziliśmy mnóstwo czasu, rozmawiając o Afryce. Afryka to naród, który cierpi z powodu niesamowitej choroby.

Ogromna większość naszego importu pochodzi spoza naszego kraju.

Kosmos ma ciągle wysoki priorytet dla NASA.

Byłem dumny, gdy Republikanie i Demokraci przybyli do Rose Garden, aby wspólnie ogłosić jasną deklarację - albo się rozbroicie, albo my to zrobimy.

My w Białym Domu bardzo martwimy się o AIDS. Nie zrozumcie mnie źle...

Wiem, w co wierzę. Ciągle będę artykułował to, w co wierzę i w co wierzę... Wierzę, że to, w co wierzę, jest słuszne.

Na każdą strzelaninę zakończoną czyjąś śmiercią przypadają trzy strzelaniny bez ofiar. To po prostu niemożliwe do zaakceptowania w Ameryce. Po prostu nie do zaakceptowania. Musimy coś z tym zrobić.

Jeśli masz już dość, jesteś zmęczony polityką, cynizmem, wyborami i zasadami, dołącz do naszej kampanii.

Ludzie mi ufają. Cały czas przychodzą do mnie, mówiąc „nie zawiedź mnie znowu".

Rys. Darek Styrna

Z serii Opowieści Mr Jediego

Redakcyjna impreza. Typowa!

Nie lubię, gdy jedzenie do mnie pyskuje - dlatego dzisiaj rano rozstrzelałem owsiankę. Normalnie tego nie robię, bo nie lubię przemocy, ale tym razem była wyjątkowo uszczypliwa. Ścierpiałbym jeszcze to, co powiedziała o moim ulubionym serialu, ale gdy mi wjechała na męską dumę i zaczęła wykręcać ręce, nie wytrzymałem. W sumie to może nie była do końca tylko jej wina, jako że po ostatniej zaimprezowanej nocy byłem nieco nadwrażliwy. Normalnie po tego typu balangach czuję się nie najgorzej, ale tym razem było innaczej.

Mówiąc prościej - wypiliśmy za dużo tej sfermentowanej oranżadki, zagryzanej czerstwym chlebem z dżemem z czarnej porzeczki, który zajeżdżał rybą. Co prawda, właściciel restauracji zaklinał się (w łosia Świętego Mikołaja) na naszych oczach, że to jest najlepszy gatunkowo francuski szampan i świeżutki kawior na grzankach, ale było już za późno. Piotruś dał mu w pysk, a Zibi zaciągnął za nogę - bez jednego buta - do lodówki. Bieda była z tego straszna (something living in the fridge), gdyż lodówka miała nam posłużyć do celebracji jednego z głównych punktów uroczystości. Mianowicie zaplanowaliśmy wyrzucić ją przez okno w saloniku, wypełnioną majonezem. No, a że naszego gospodarza nieco zmroziło, poleciał z balkonu na taras razem z opakowaniem.

A wszystko z powodu zamieszania, które było wynikiem pewnej utarczki słownej pomiędzy dwoma jegomościami, którzy za diabła nie mogli dojść do porozumienia. Pawełek i Piotruś mieli już nieco w czubie, gdy ten pierwszy stwierdził, że drugi wygląda jak Legolas (Le Golas - francuski golas, to po tej oranżadce) z kinowej wersji „Władcy obrączek". Piotruś obdarzył nas uśmiechem kombinerek, po czym stwierdził „zaiste, jest w nim tyle czaru, co w elfach". Na co nasz Pawełek dodał, że i owszem, czaru w elfach jest sporo, ale na pewno nie w „TYCH elfach (TM)", o których tu mowa. No, bo wybaczcie - drodzy państwo - ale ten koleś udający na wielkim ekranie elfa wygląda jak wyjątkowo wymęczony anemik, a elfiej magii jest w nim tyle, co w elfim królu z tegoż samego „Matriksa".

No i się zaczęło. Piotruś zaczął płakać, że to nieprawda, że to może tylko taki jeden elf, że był daleko za domem, trochę wychudł, miał grypę i w ogóle. Pawełek trzymał się twardo własnej wersji i szybko dodał, że w takim razie niepotrzebnie go wpuszczali do lasu, bo najwidoczniej przyniósł do domu zarazę i cały czar elfów szlag trafił, a zamiast tego dorwała ich blada anoreksja, zresztą cały las również, no i że wygląda tam tak obrzydliwie normalnie, że aż pasował do tych obrzydliwie normalnych... i na pewno nie magicznych elfów. Piotruś wtedy nie wytrzymał i zrywając się na równe nogi, wykrzyczał:

Jak się nie nudzić na zakupach

Są takie chwile w życiu każdego człowieka, kiedy przestaje się zajmować handlem bronią na skalę międzynarodową i wychodzi z żonką do supermarketu - by kupić jakieś trywialne produkty żywnościowe w rodzaju chleba i bułek. Można by umrzeć z nudów, chyba że...

1. Weź 24 pudełka z prezerwatywami i wrzucaj po jednym do koszyków innych kupujących.
2. W dziale elektronicznym ustaw budziki tak, by dzwoniły co pięć minut.
3. Z soku pomidorowego zrób smugę prowadzącą do toalet.
4. Podejdź do jednego z pracowników i powiedz oficjalnym tonem: „kod 3 w dziale AGD" i zobacz, jak zareaguje.
5. Podejdź do okienka ratalnego i poproś o raty na paczkę M&M-sów.
6. Przesuń znak „Uwaga! Mokra podłoga" na wykładzinę.
7. Rozbij namiot w dziale kempingowym i powiedz innym klientom, że ich wpuścisz, pod warunkiem że przyniosą poduszki.
8. Kiedy ktoś z obsługi spyta, czy może ci jakoś pomóc - załkaj „czy nie możecie po prostu zostawić mnie w spokoju" i rozpłacz się.
9. Spójrz prosto w kamerę ochrony i potraktuj ją jak lustro - dłub w nosie.
10. Podczas oglądania broni w dziale myśliwskim spytaj sprzedawcę, czy wie, gdzie możesz kupić leki antydepresyjne.
11. Biegaj po sklepie z dziwną miną i nuć motyw z „Mission Impossible".
12. W dziale samochodowym pozuj na Madonnę - używaj lejków różnej wielkości w charakterze stanika.
13. Ukryj się za wiszącymi ubraniami. Kiedy klienci będą je przeglądać, wykrzykuj „WEŹ MNIE! WEŹ MNIE!".
14. Kiedy z głośników zahuczy jakiś komunikat, padnij na ziemię, przybierz pozycję embrionalną, chwyć się za głowę i krzycz „o nie, to znów te głosy!".
15. Wejdź do przymierzalni i naprawdę głośno krzyknij „HEJ, papier toaletowy się skończył!!!".

ZAGINĄŁ PIES!!!!

Ślepy na lewe oko, kuleje na obie przednie łapy, prawe ucho ucięte u nasady, wykastrowany. Wabi się:

LUCKY [Szczęściarz]

- A niby jak, twoim zdaniem, powinien wyglądać magiczny las i elfy, co!?
- A niby tak - stwierdził ze spokojem Pawełek, pociągając z kubeczka sfermentowaną oranżadkę - jak w „Braterstwie wilków", gdzie magia w zwykłym lesie aż się wylewa z ekranu. No, tylko do tego trzeba umieć robić dobre zdjęcia, bo bez tej „wizualnej magii" nie da rady zrobić naprawdę dobrego filmu fantasy.
- Łżesz! - krzyknął Piotruś. - Łżesz jak gollum w tenisówkach! Chcesz znać prawdę?! To ja ci powiem! Darth Vader nie nosi bielizny!
- Nieprawda! - teraz Pawełka poniosło.
- Nieprawda! Jak by nie nosił bielizny, to by go podwiewało i by kasłał! A słyszałeś kiedyś, by Vader kasłał!?
- Nie słyszałem, ale mogę się założyć, że pod tym swoim berecikiem jest takim samym bladym pokurczem jak te elfy!
- Ha! Mam cię! A więc jednak przyznajesz, że te elfy to blade pokurcze!
- Do niczego się nie przyznaję! Nic mi nie udowodnicie! Mam alibi! To twoja nowa Gwiezdna Trylogia nie ma klimatu!
- Owszem. Nie ma. Ale przynajmniej nie ma w niej bladych anorektyków udających elfy!
- I Gwiazdy Śmierci też nie ma! Ha!
- A właśnie, że jest! Tylko dobrze ukryta przed takimi matołami jak ty! - wrzeszczał Pawełek.
- Tak!? To powiedz - gdzie!?
- Nie powiem!
- Bo nie wiesz!
- Wiem!
- Nie wiesz!
- Wiem, cholera!
- A właśnie, że nie wiesz!
- A właśnie, że Coruscant jest Gwiazdą Śmierdzi!
- Trzymajcie mnie! - wrzeszczał Piotruś.
- Jasne! A ja jestem Królową Marysieńką!

I tak to trwało aż do momentu, gdy doszło do rękoczynów. A walka była okrutna. Sztachety z łoża z baldachimem poszły w ruch i oberwało się wszystkim - nic więc dziwnego, że na drugi dzień rankiem wszystkie kotki na strychu bardzo głośno tupały. Niektóre nawet puszczały bąki. A gdy impreza osiągnęła apogeum, do pokoju wszedł Dżordż - zwinął dywan w saloniku, wraz z leżącym w kącie kamerdynerem - i wywalił przez okno. Następnie zszedł do recepcji i złożył reklamację, że dywan nie lata. Dżordż to swój ziomek, ma zaledwie pół metra wzrostu i nos dłuższy od klamki w zakrystii, a wszyscy mu ostatnio bardzo zazdrościliśmy, bo w ubiegłe święta dorabiał jako Święty Mikołaj. A jak wiadomo, Święty Mikołaj zna WSZYSTKIE niegrzeczne dziewczynki.

Mr Jedi
(www.kawaii.pl)

PS Dla dobra redakcji niektóre imiona uczestników balangi zmieniono.

Czy leci z nami pilot?

Czyli (ponoć) autentyczne dialogi pomiędzy pilotami, obsługą naziemną itd. podsłuchane na częstotliwości BNA (lotnisko w Nashville, Tennessee):

Członek załogi: Zaraz! Daliście nam takie wskazanie wysokościomierza, jakbyśmy byli 15 stóp pod ziemią!
Wieża: No to peryskop do góry i kołować do rampy!

Wieża: (...) a tak dla informacji, byłeś trochę na lewo od linii centralnej podczas podejścia.
Speedbird: Jak najbardziej. A mój drugi pilot był trochę na prawo.

Cessna 152: Mój poziom lotu - trzy tysiące siedemset (*).
Kontroler: W takim razie skontaktuj się z centrum kosmicznym w Houston.

(*) 3700 x 10 000 stóp = 370 tys. stóp

Pilot-uczeń: Zgubiłem się; jestem nad jakimś jeziorem i lecę na wschód.
Kontroler: Zrób wielokrotnie skręt o go stopni, będę mógł cię znaleźć na radarze.

(krótka przerwa...)

Kontroler: No dobra. To jezioro to Ocean Atlantycki. Proponuję natychmiast skręcić na zachód...

Wieża: Delta 351, obiekt na godzinie dziesiątej - odległość 6 mil!
Delta 351: Podaj to inaczej! Mamy zegarki elektroniczne!

(Ta wymiana zdań miała miejsce zaraz po wojskowym pokazie lotniczym.)
Kontroler do F-117 (myśliwiec typu stealth): Przed tobą F-16, na godzinie drugiej, 13 mil w stronę południową, wznosi się przez 6000.
Pilot F-117: Przyjąłem, znajdę.
Kontroler do F-16: Przed tobą F-117, na godzinie drugiej, 12 mil, przeciwny kierunek, poziom 5.
Pilot F-16: Przyjąłem, znajdę...
Pilot F-117 (natychmiast i monotonnie): A gówno...

Samolot: Radar, jesteśmy szykiem dwóch A10, właśnie nad wami i eee... tego... zapomnieliśmy, jaki mieliśmy sygnał wywoławczy.
Radar: Żaden problem, przydzielimy wam tymczasowe sygnały - Głupek Jeden i Głupek Dwa.

(Kandydat na pilota marynarki podczas lotu „na instrumentach", zagubiony, sfrustrowany, niechcący włącza radio zamiast interkomu, gdy chciał powiedzieć instruktorowi, że jego orientacja w przestrzeni jest zerowa.)

Uczeń (nadając w świat): Sir, wszystko mi się pop****.
Wieża w Whiting: Samolot używający przekleństw, zidentyfikować się.
Instruktor (po krótkiej przerwie): Mój uczeń powiedział, że mu się pop****, a nie, że jest głupi.

Kontroler lotu: Widoczność pionowa - zero.
Pilot: W stopach czy w metrach?

Pilot helikoptera do kontroli podejścia: Tak, jestem 3000 stóp nad namiarem Cubla.
Drugi głos na tej samej częstotliwości: NIE!!! Nie możesz!!! Ja też jestem na tej wysokości, nad tym samym namiarem!!!!

Krótka przerwa, po czym odzywa się głos pierwszego pilota (bardzo głośno): Ty idioto! Jesteś moim drugim pilotem!

Pilot: Wieża, co robi wiatr?
Wieża: Wieje (śmiechy w tle).

Pewien pilot, czekając na pozwolenie startu w Monachium, usłyszał, co poniżej:

Lufthansa (po niemiecku): Kontrola, podajcie czas pozwolenia na start.
Kontrola (po angielsku): Jeżeli chcesz odpowiedzi, musisz pytać po angielsku.
Lufthansa (po angielsku): Jestem Niemcem, w niemieckim samolocie, w Niemczech. Dlaczego mam mówić po angielsku?
Nierozpoznany głos (z pięknym brytyjskim akcentem): Bo przegraliście tę cholerną wojnę!

Wieża: Halo, lot 56, jeżeli mnie słyszysz, zamachaj skrzydłami...
Pilot: OK, wieża, jeżeli mnie słyszysz, zamachaj wieżą!

Z (załoga): Po wyłączeniu silnika słychać jęczący odgłos.
TON (techniczna obsługa naziemna): Z samolotu usunięto pilota.

Z: Zegar pilota nie działa.
TON: Nakręcono zegar.

Z: Igła ADF nr 2 szaleje.
TON: Złapano i uspokojono igłę ADF nr 2.

Z: Samolot wznosi się, jakby był zmęczony.
TON: Samolot wypoczął przez noc. Testy naziemne OK.

Z: Zauważyliśmy 3 karaluchy w kuchni pokładowej.
TON: Po naszej interwencji - 1 karaluch zabity, 1 ranny, 1 uciekł.

Ogłoszenie Biura Turystycznego

Organizujemy safari. W programie: polowanie z żoną na lwa - 500 $, lub z lwem na żonę - 1000 $.

Walka wręcz doskonała

DAJ SIĘ ROZERWAĆ! WSKOCZ DO FANTASTYCZNEGO ŚWIATA **GIER ELEKTRONICZNYCH** I **ANIME**.

HYPER CODZIENNIE OD GODZ. 20.00 DO 24.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

W **KWIETNIU** ZOBACZ KOLEJNE ODCINKI KULTOWEGO SERIALU ANIME **„GUNDAM WING"**.

HYPER@CPLUS.COM.PL

„GUNDAM WING"

HYPER

PROGRAM **HYPER** DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRYCH SIECIACH KABLOWYCH

ACTION FPP

SLip
e-mail: slip@cdaction.com.pl

Hej!

Dokładnie w tym miechu mija roczek od momentu, kiedy to po raz pierwszy miałem okazję przywitać się z wami na łamach tego działu. Jak widać, ostatnio ostro balujemy. Niedawno roczek świętował FPP MegaZin - dziś FPP Action. Mimo to tak na prawdę to bardziej niż o imprezach myślę teraz o zbliżającym się wielkimi krokami egzaminie dojrzałości, który w tym roku i mnie nie minie. Wszystkim współcierpiącym życzę GL!

Somalia w multiplayerowym wydaniu

Jeśli fascynacje grą komputerową porównać do zauroczenia płcią przeciwną, śmiało mógłbym stwierdzić, że w oficjalnym demie gry Delta Force: Black Hawk Dawn nie zakochałem się od pierwszego wejrzenia. Przekonywałem się doń bardzo długo i w końcu nadszedł dzień, w którym odszedłem od kompa o czwartej nad ranem, przespałem się kilka godzin, wstałem, wrzuciłem coś „na ząb" i ponownie zasiadłem do gry.

Nie będę się w tym miejscu szerzej wypowiadał na temat single playerowej części dema, bo i nie to jest tu najważniejsze. Wspomnę tylko, że żałuję, iż jest ono liniowe aż do bólu. Jeżeli np. lecisz śmigłowcem i nie zestrzelisz danego gostka, który za każdym razem stoi w tym samym miejscu, to przy każdym podejściu wystrzeli w twoim kierunku rakietę, sprowadzając cię na ziemię. Na tym koniec o singlu, który utrzymany jest w niezłym klimacie przypominającym ten z filmu. Zresztą demo macie na CD - przekonajcie się sami. Przejdźmy do multi.

Zabawę z grą po sieci rozpocząłem od jedynego trybu, w który można było zagrać w dzień ukazania się dema – capture the flag. Zacząłem - i szybko skończyłem. Powód? Pomijam duży ping i kompletny chaos na mapkach (gra polega na podkradaniu rozstawionych na terenie wroga małych chorągiewek i przenoszeniu ich do naszej bazy) - zraziłem się tym, że tryb CTF jakoś kompletnie nie pasował do klimatu gry.

Gdy wróciłem do grania, wszyscy pocinali też w DM i TDM, nie zaś tylko nieszczęsny CTF. Dopiero w tych trybach odkrywa się prawdziwe oblicze nowej Delty. Jednak zanim w pełni mogłem cieszyć się urokami BHD, musiałem zainstalować patch noszący nazwę MASTER ADDON (możecie go zassać z serwisu FPP MZ -

NEWS

Nowa strona eMZety!

CDA ruszyło już z nową stroną internetową. Jednak i my po cichu pracujemy nad nową witryną eMZety. W sumie mógłbym napisać "pracowaliśmy", gdyż w momencie gdy to czytacie, nowa witryna powinna już być do-

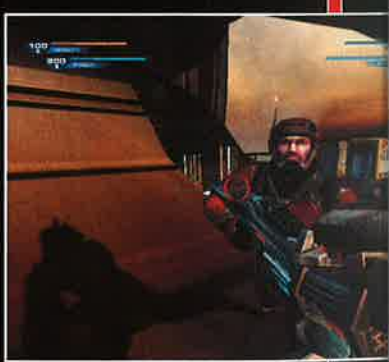
stępna. Zmianie uległy nie tylko grafika i układ strony. Wreszcie mamy też funkcjonalny engine, który w znacznym stopniu ułatwi aktualizację strony. Jeśli chcecie zobaczyć, jak to wszystko wygląda – zapraszam. Adres strony FPP MegaZinu to http://fpp.cdaction.pl/.

Nowe demo UT 2003

Pierwsze demo gry Unral Tournament mogliśmy zassać z Sieci już we wrześniu. Niedługo po tym wydany został patch, a następnie – w listopadzie – nowa i nieco większa wersja dema. W lutym do dyspozycji graczy oddano trzecią już z kolei, demonstracyjną wersję gry UT 2k3 oznaczoną numerem 2206. Biorąc pod uwagę to, że już pojawienie się drugiej wersji dema przeszło bez większego echa (większość grała dalej w pierwotną wersję), także temu nowemu nie wróżę dobrej przyszłości.

Demo Unreal II

Pod koniec stycznia w Sieci pojawiła się informacja, że demo Unreal II nie zostanie wydane. Uzasadniano to brakiem czasu i fundu-



szy. Dosłownie chwilę po tym Epic podważyło te informacje - twierdząc, że funduszy bynajmniej na to nie brakuje. Na oficjalne potwierdzenie tego, że zostanie ono wydane, musieliśmy czekać do połowy lutego. Dziś już wiadomo, że nie musimy kupować kota w worku. Przed wydaniem niebagatelnej sumki na UII będziemy mieli możliwość zagrania w demo gry. [Redakcja: dziś jest 21.02, a dema ciągle nie ma...]

NEWS

Red Faction 2 bez multi?

Na to wygląda. Co prawda, w wersji na peceta multiplayer będzie dostępny, ale pograć będzie można jedynie z botami. Żadnej gry przez LAN czy też Internet. Co tu

dużo mówić, takie multi to nie multi. W Sieci pojawiła się nawet petycja, która miała na celu zmianę stanowiska autorów. Jaki będzie tego efekt? Zobaczymy...

Enemy Territory nie ujrzymy w sklepach

Activision odwołało wydanie sklepowej wersji dodatku do RTCW – Enemy Territory. Mimo to zostanie on wypuszczony, choć jedynie w postaci okrojonego do trybu multi i darmowego dodatku. Cóż, mieliśmy płacić, a będziemy mieli za darmo. Jednak nie ma się co tym cieszyć, gdyż dodatek miał oferować dużo więcej...

Będzie Mortyr 2

Ostatnio polski rynek gier FPP jakby przyspieszył. Od dłuższego czasu mówi się już o grach Chrome i Painkiller, a teraz do biało-czerwonego peletonu dołączy Mortyr 2 – sequel FPP-ka, o którym zapewne przeważająca większość z was przynajmniej słyszała. Co więcej, już niedługo powinno być dostępne demo gry, a w pełną wersję być może zagramy już pod koniec roku.

AvP na FPP.PL

Znany chyba wszystkim serwis fpp.pl wzbogacił się o kolejną stronę. Tym razem do pokaźnej już rodziny fpp.pl dołączył serwis traktujący o serii Aliens vs. Predator. Możecie go znaleźć pod adresem http://avp.fpp.pl/.

Black9, cóż to takiego?

Majesco poinformowało, że aktualnie pracuje nad nową grą FPP zatytułowaną Black9. Korzystać ma ona z silnika Unreal Warfare, który jest gwarantem nieprzeciętnej grafiki. Jeśli chodzi o warstwę fabularną, akcja gry ma się toczyć w 2080 roku, kiedy to kilka potężnych karteli toczy walkę o przejęcie kontroli nad ludzkością. Premiera zapowiadana jest na końcówkę bieżącego roku, jednak jak znam życie, nie zagramy w nią wcześniej niż w 2004 r.

link doń, jak również do patcha poprawiającego błędy w wyświetlaniu grafiki u posiadaczy starszych kart graficznych, znajdziecie pod tekstem), gdyż gra na mapkach, na których nie widać poniektórych budynków czy też latających śmigłowców, nie należy do najprzyjemniejszych.

Zresztą z MASTER ADDONEM związanych jest mnóstwo śmiesznych historii, których byłem świadkiem. Części graczy zdarzało się oskarżać innych o cheatowanie, gdyż widzieli, jak ci spacerują po niewidocznych schodach. Tymczasem wchodzili oni po klatce schodowej budynku, który bez zainstalowanego MASTER ADDONA nie był widoczny. Patch ten odblokowuje ponadto dodatkowe uzbrojenie. (Mniej zorientowane osoby o to też mają mnóstwo pretensji.) No, bo niby dlaczego inni mogą biegać ze snajperką czy też ciężkimi karabinami maszynowymi, a my mamy do dyspozycji tylko broń podstawową? Na szczęście podobne sytuacje wyjaśniają się najczęściej bardzo szybko, a po instalacji MASTER ADDONA, i ewentualnie patcha usuwającego błędy w grafice, wszystko staje się jasne i widoczne.

Nowa Delta nie należy do tych gier, w których otwarta walka to najlepsze rozwiązanie. Tu, potrzebna jest taktyka i atak z zaskoczenia. Takiemu stylowi gry sprzyja konstrukcja map, które symulują wygląd opuszczonych somalijskich miast. Pełno tu budynków, zaułków i wąskich przejść. Nierzadko bardzo fragodajnym sposobem - choć może niezbyt zaszczytnym - okazuje się zaszycie w jakimś mało widocznym miejscu i eliminacja przeciwników do czasu, aż ktoś z nich nie zlokalizuje naszej pozycji.

Aby zmotywować ludzi do aktywności, na mapkach rozmieszczono kilka punktów startowych. Rywalizacja na arenach TDM toczy się właśnie pod kątem zdobywania ich i utrzymywania. Punkty jednak zdobywa się nie tylko za zajęcie owych miejsc czy też fragowanie przeciwników, ale również np. za udzielenie pomocy rannemu koledze z teamu. Ten ostatni przypadek odnosi się oczywiście do graczy, którzy wcielili się w medyków. Należy bowiem wspomnieć, że możemy kierować żołnierzami różnych specjalności - jedni zostają np. snajperami, inni medykami, ktoś inny może się zabawić w operatora broni ciężkiej. Co ciekawe, w punktacji liczy się także sposób eksterminacji przeciwników. I tak, dodatkowo punktowane jest odesłanie przeciwnika do lepszego świata strzałem w głowę tudzież oskalpowanie go nożem. (Hm... no, ale nie ja to wymyśliłem!)

W trybach DM i TDM na niektórych mapach znajdziemy też poruszające się po drogach łaziki, na których umieszczono wieżyczki strzelnicze - z tych można korzystać do woli. Podobnie możemy eliminować przeciwników z rozstawionych w różnych częściach map stacjonarnych karabinów maszynowych. Niegłupim pomysłem okazało się też zapakowanie się na pokład śmigłowca i dawkowanie pocisków z umieszczonych na ich pokładach minigunów.

Czy udało mi się was przekonać, że tryb multi nowej Delty godny jest uwagi? Mam nadzieję, że tak. Nie twierdzę jednak, że gra pozbawiona jest błędów. Największą bolączką polskich graczy jest duży ping na zagranicznych serwerach i niemal całkowity brak serwerów rodzimych. Na pozostałe niedoróbki, jak chociażby brak opcji kierowania śmigłowcami czy łazikami, skłonny jestem przymknąć oko. Tak oto, jeśli szukacie dobrej, i darmowej, multiplayerowej zabawy – sięgnijcie po demo Delta Force: Black Hawk Dawn.

MASTER ADDON http://fpp.cdaction.com.pl/strona/pliki/DEMO2_MASTER_ADDON_V1_1.exe

Patch usuwający błędy w grafice http://fpp.cdaction.com.pl/strona/pliki/dfbhdd2.exe

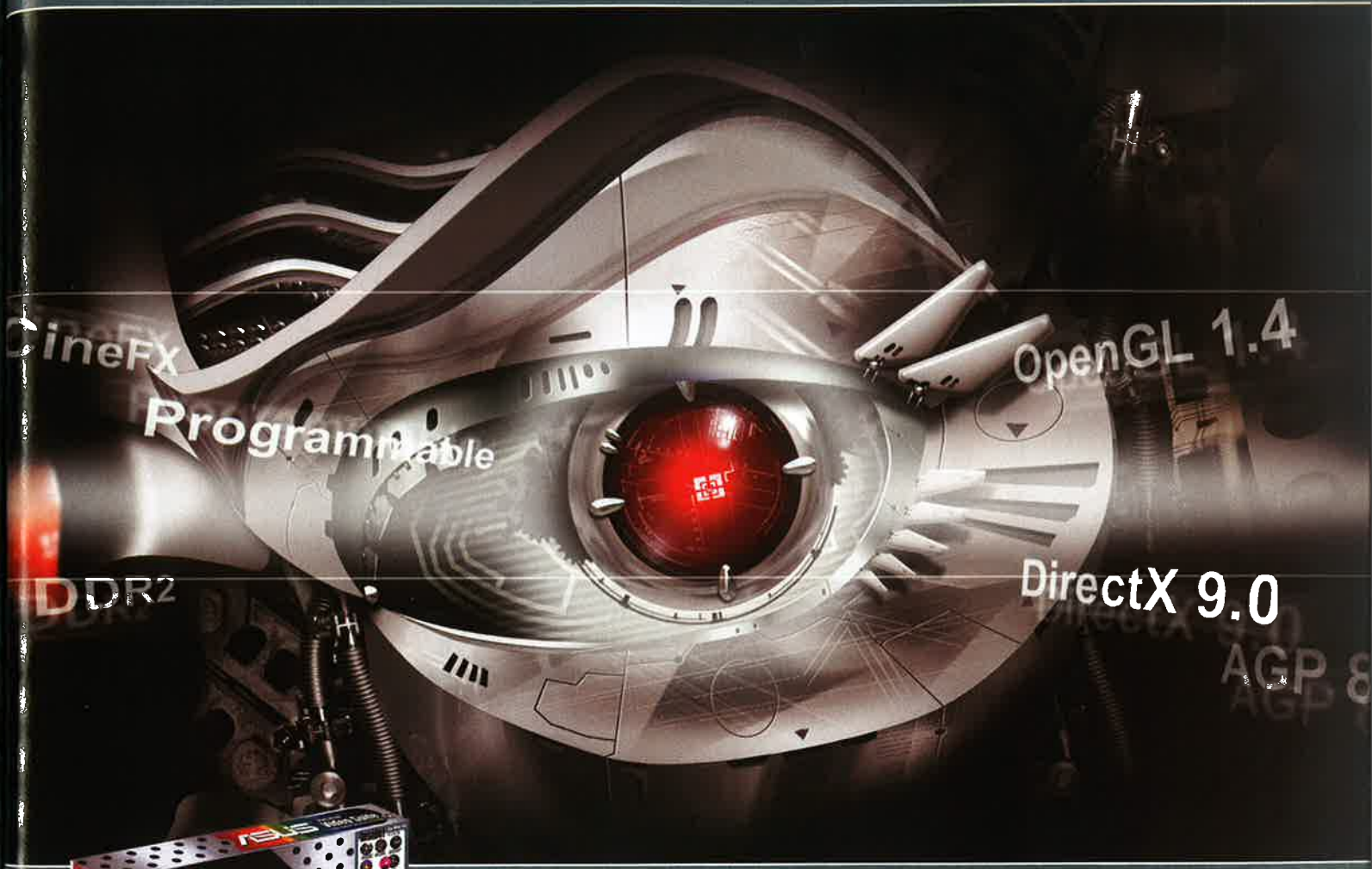
FPP MegaZin nr 15 na CD

Jak zwykle na płytce CDA znajdziecie nowy numer FPP MegaZinu (tym razem ma prawie sześćdziesiąt stron!), a w nim: zapowiedzi (XIII i Postal 2), recenzje (No One Liver Forever 2, Unreal Tournament 2003), Za Rączkę, kąciki tematyczne (MegaUnreal, QIII Mod Center) felietony, galeria i oczywiście download. Zapraszam do rozpakowania i czytania!

ASUS V9900 Wybuchowa wydajność

GeForce FX 5800

www.asus.com



Seria GeForce 9900

V9900Ultra
- GeForce FX 5800Ultra
- 128MB DDR2
- AGP 8X
- VGA
- Wyjscie TV
- DVI-I

V9900
- GeForce FX 5800
- 128MB DDR
- AGP 8X
- VGA
- Wyjscie TV
- DVI-I

AGP 8X | DDR2 | DVD Playback

Dual VGA | TV-out | Fx Flow

Direct X 9 | Open GL 1.4

- Najwyższa światowa wydajność, precyzja I programowalność GPU - NVIDIA GeForce FX 5800Ultra/5800
- Nowy CineFX™ dostarcza niespotykanych dotąd efektów wizualnych
- 3-cia generacja Lightspeed Memory Architecture
- Najszybsza pamięć DDR2 oraz interfejs AGP 8X
- Pełne wsparcie dla DirectX 9.0 & OpenGL 1.4
- 3 X wydajniejsza geometria niż w GeForce4 Ti 4600
- Technologia nView multi-display - do połączeń z różnymi urządzeniami wyświetlania obrazu.

Pełnowartościowe oprogramowanie w pudełku: odtwarzacz ASUS DVD XP S/W oraz najnowsze gry 3D.

ASUS®
HEART OF TECHNOLOGY

Game Boy SP

W piątek w Japonii zadebiutował Game Boy SP. Już w kilka godzin po otwarciu sklepów wysprzedano wszystkie egzemplarze, jakie dostarczyło Nintendo. Game Boy SP to Game Boy Advance po 'faceliftingu'. Oferuje on atrakcyjny design, wbudowaną ładowarkę baterii oraz podświetlany ekran. Większość dostępnych pierwszego dnia konsol była zamówiona na wiele dni wcześniej przed rozpoczęciem sprzedaży, toteż wyczyszczenie półek japońskich sklepów nie jest zaskoczeniem. Nintendo nie podało dokładnej liczby sprzedanych urządzeń, jednak z informacji pochodzących od sprzedawców wynika, że „wielkie N" dostarczyło w dzień debiutu nie więcej niż 200 tys. sztuk Game Boya SP. W przyszłym miesiącu nowy Game Boy będzie dostępny także poza ojczyzną. Premierę w USA zaplanowano na 23 marca, a w Europie - 28 marca. Gdy dwa lata temu debiutował Game Boy Advance, podczas pierwszych 4 dni w Japonii sprzedano ponad 0,5 mln sztuk tych konsolek.

www.nintendo.com

Świeci

Nowa karta firmy Chaintech wykorzystująca układ Nvidia GeForce FX charakteryzuje się nie tylko sporą szybkością, ale także bardzo ciekawym wyglądem, jaki może zainteresować nie tylko graczy, ale też osoby uatrakcyjniające wygląd komputera poprzez instalację przezroczystych szybek w obudowie, zimnych katod oraz kolorowych diód czy neonów rozświetlających wnętrze komputerów.

www.hardocp.com
www.chaintech.com.tw

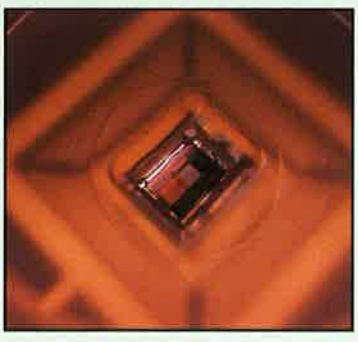
Złapani dzięki zdjęciu z komórki

20-letni Daniel Puiu i o rok starszy Dorin Oborcianu są pierwszymi na świecie przestępcami, którzy zostali schwytani dzięki telefonowi komórkowemu z wbudowanym aparatem cyfrowym. Zaniepokojony właściciel rzymskiej trafiki, obok której kręcili się Puiu i Oborcianu, zrobił własnym telefonem zdjęcie podejrzanej pary - i przesłał je na policję. Gdy policjanci sprawdzili dane w komputerze, okazało się, że dwójka ta jest poszukiwana za szereg kradzieży. Na miejsce wysłano patrol i pechowi złodzieje zostali aresztowani. Dzięki zastosowaniu uproszczonej procedury zostali już skazani. W więzieniu spędzą najbliższych 6 miesięcy.

www.thesun.co.uk

Elektronika w mózgu

Zespół inżynierów niemieckiej firmy Infineon Technologies AG opracował nową technologię półprzewodnikową pozwalającą na odczyt i rejestrację sygnałów elektrycznych przesyłanych przez komórki nerwowe. Technologia rejestracji impulsów nerwowych w połączeniu z nowoczesnymi komputerami pozwoli naukowcom lepiej zrozumieć sposób, w jaki pracuje mózg. Być może przyczyni się to także do opracowania sposobów leczenia schorzeń neurologicznych, takich jak choroba Alzhaimera – to opinia Rolanda Thewesa, szefa zespołu inżynierów z Monachium. "Na przykład na chipie można położyć fragment tkanki nerwowej, podać środki farmakologiczne i obserwować przebieg sygnałów nerwowych oraz reakcje komórek na poszczególne lekarstwa", mówi Thewes. Nad opracowaniem nowego układu biosensora – nazwanego Neuro-Chip – wspólnie pracowali naukowcy z Infineona i z Instytutu Max Plancka. We wtorek na konferencji International Solid-State Circuits zespół Thewesa zaprezentował działanie nowego chipa, który rejestrował sygnały elektryczne neuronów w mózgu ślimaka.



www.infineon.com

Bulverde

Firma Intel wprowadzi do oferty nowy model procesora dla handheldów. Nazwa kodowa opartego na architekturze XScale układu brzmi 'Bulverde'. Ze względu na doskonałe parametry, Bulverde nie trafi do prostych handheldów czy telefonów komórkowych, a do sprzętu "z wyższej półki". Obecnie oferowane przez Intela procesory XScale PXA pracują z częstotliwościami do 400 MHz. Bulverde ma być znacznie szybszy. Ponadto układ będzie prawdopodobnie miał zintegrowaną pamięć Flash, co jeszcze zwiększy jego wydajność. Dzięki temu Bulverde ma sobie świetnie radzić z obsługą multimediów. Bliższe szczegóły dotyczące nowego układu Intela nie są jeszcze znane – producent wciąż nie potwierdził informacji o nowym procesorze.

news.zdnet.co.uk

N-Gage

Podczas prezentacji Get Ready to N-Gage, którą zorganizowano w Londynie i Sydney, Nokia zaprezentowała nową mobilną konsolę do gier Nokia N-GageTM. Jest ona pierwszą z zupełnie nowej kategorii bezprzewodowych urządzeń do interaktywnych rozgrywek, w których może uczestniczyć wiele osób. Dzięki konsoli dostępne będą najnowsze hity ze świata gier, lecz sposób toczenia rozgrywek będzie odmienny od dotychczasowego - amatorzy wrażeń lokalnie będą się łączyć przez Bluetooth albo w przypadku dużych odległości przez sieci

komórkowe. Nowe urządzenie tworzy przestrzeń dla nowych modeli biznesowych. Przed operatorami sieci, twórcami gier i innymi usługodawcami otwierają się interesujące perspektywy, jeżeli chodzi o uzyskiwanie przychodów i opracowywanie koncepcji nowych usług. Gry na konsolę Nokia N-Gage będą sprzedawane oddzielnie w postaci kart pamięci (modułów MMC). Dzięki takiej formie rozpowszechniania twórcy gier mogą pozwolić sobie na bogatszą grafikę, doskonalszy dźwięk i bardziej urozmaicone światy, w których rozgrywa się zabawa. Również Nokia zamierza wydawać gry z logo N-Gage, aby oferta w tym zakresie stawała się coraz szersza. Konsole Nokia N-Gage i gry będą dostępne we wszystkich większych punk-

Elektryczny Jeans?

Już niedługo nowe budynki będą pokrywane - przypominającym niebieski jeans, elastycznym materiałem generującym energię elektryczną ze światła słonecznego. Nowe ogniwa słoneczne zostały opracowane w Kanadzie przez Spheral Solar of Cambridge, które opatentowało pomysł już w 1997r. Jak zapewnia rzecznik prasowy firmy,

Milfred Hammerbacher, produkcja nowych baterii słonecznych rozpocznie się już w przyszłym roku. Pomysłodawcy zapewniają, że nowy materiał generujący energię umożliwi architektom wykorzystanie ich inwencji, ponieważ - w odróżnieniu od sztywnych baterii słonecznych - nie nakłada na nich ograniczeń konstrukcyjnych. Dodatkową zaletą tych ogniw jest to, że są one lekkie i nie wymagają specjalnie wzmocnionych konstrukcji do montażu. W odróżnieniu od tradycyjnych baterii nie mają sztywnej bazy krzemowej. Nowe baterie to tysiące „koralików" krzemowych umieszczonych pomiędzy dwoma cienkimi warstwami folii aluminiowej. Całość zabezpieczona jest plastikową powłoką. Każdy koralik działa jak cienkie ogniwo absorbujące światło słoneczne i konwertujące je na energię elektryczną. Folia aluminiowa z kolei zapewnia wytrzymałość fizyczną i kontakt elektryczny. W produkcji nowych baterii będzie można wykorzystywać krzemowe odpady, jakie powstają w branży chipów elektronicznych. Z płynnego krzemu powstaną sfery o promieniu około 1 mm, a do ich wnętrza implementowane będą atomy boru (półprzewodnik typu p), zaś do warstw zewnętrznych dyfundowane atomy fosforu (półprzewodnik typu n). Przepływające z obszarów n i p wolne elektrony i dziury stworzą wzdłuż złącza p-n pole elektryczne, które rozdzieli powstające podczas absorbcji światła słonecznego naładowane cząstki. Folia aluminiowa stworzy zewnętrzny układ elektryczny, przez który przepływa prąd. Zastosowanie sfer krzemowych oznacza uzyskanie sporej powierzchni absorbującej światło, która zapewnia znaczną efektywność ogniwa na poziomie 11%. Skuteczność ta jest porównywalna do osiągnięć tradycyjnych baterii słonecznych - i jest znacznie lepsza, niż ta, którą oferują elastyczne ogniwa słoneczne oparte na rozwiązaniach polimerowych.

www.spheralsolar.com

EZgo

EZgo to nazwa komputera, który wymiarami przypomina grube pudełko czekoladek. Jego płyta główna przystosowana została do współpracy z procesorami obsadzonymi w podstawce Socket 478, czyli Intel Pentium 4 z FSB 400 MHz. Konstrukcję tę zbudowano na bazie chipsetu SiS650 i SiS961. Jedno gniazdo pamięci, w którym może znaleźć się moduł o pojemności do 1 GB, „uzupełniono" kartą sieciową Realtek 10/100 Mbit, modemem 56 K oraz kontrolerem dźwięku. Jakość obrazowi zapewnia karta graficzna z wbudowaną pamięcią o pojemności 64 MB. Możliwość dołączania zewnętrznych urządzeń zapewniają porty USB oraz IEEE 1394.

www.digit-life.com

Neah

Niewielka amerykańska firma Neah zajmuje się opracowaniem nowych ogniw zasilających w bateriach do urządzeń przenośnych. Nowe baterie wykorzystują standardowe komórki wypełnione metanolem, ale innowacją są w nich odmienne elektrody. W tradycyjnych bateriach są one wykonane z węgla. Rozwiązanie Neah to odprowadzenia złożone z plastrów krzemowych, pomiędzy którymi umieszczono cienką powłokę platynową. Jak twierdzi firma, nowe ogniwa będą zdolne dostarczyć dwa do trzech razy więcej energii niż urządzenia litowo-jonowe. Nieco niepokojące jest to, że jako źródło energii wykorzystywana będzie mieszanka metanolu i nadtlenku wodoru. Ta druga substancja używana jest wszędzie tam, gdzie wymagana jest duża gęstość źródła energii, np. do napędzania turbin torped morskich. Wśród hipotez dotyczących przyczyn zatonięcia rosyjskiego okrętu podwodnego 'Kursk' była też taka, że przyczyną pierwszej eksplozji na okręcie był wyciek nadtlenku wodoru z jednej z torped. Mamy nadzieję, że wybuchowa substancja nie stanie się powodem „zatonięcia" firmy Neah.

www.neahpower.com

tach sprzedaży detalicznej i sklepach z grami wideo, a także wszędzie tam, gdzie można kupić telefony komórkowe. Nokia zachęca producentów gier do tego, aby opracowywali i upowszechniali nowe koncepcje wykorzystania mobilnej konsoli. Gry to jednak nie wszystko. Mobilna konsola Nokia N-Gage odtwarza również muzykę cyfrową w formacie MP3 lub AAC, umożliwia słuchanie stereofonicznego radia FM i jest trójzakresowym telefonem komórkowym, działającym w sieciach GSM 900/1800/1900. W powszechnej sprzedaży pojawi się ona na pięciu kontynentach w czwartym kwartale 2003 roku, w okresie przedświątecznych zakupów.

Cechy:
Duży kolorowy ekran z podświetleniem, 176 x 208 pikseli w 4096 kolorach
Platforma Series 60 i system operacyjny Symbian
Komunikacja bezprzewodowa przez Bluetooth
Ośmiokierunkowy kontroler gier Rocker
Wiadomości multimedialne MMS
Funkcje telefonu komórkowego GPRS o trzech zakresach GSM (900/1800/1900)
Odtwarzacz muzyki cyfrowej w formatach AAC i MP3 oraz stereofoniczne radio FM
Oprogramowanie komputerowe Nokia Audio Manager do porządkowania własnych zbiorów muzycznych

Stan gotowości:
Gry: 3 do 6 godz. (zależnie od rodzaju)
Rozmowa: 2 do 4 godz.
Czuwanie: 150 do 200 godz.
Muzyka: 8 godz.
Radio: 20 godz.

Wymiary:
Objętość: 139 cm3
Wymiary: 133,7 x 69,7 x 20,2 mm
Waga: 137g

www.n-gage.com

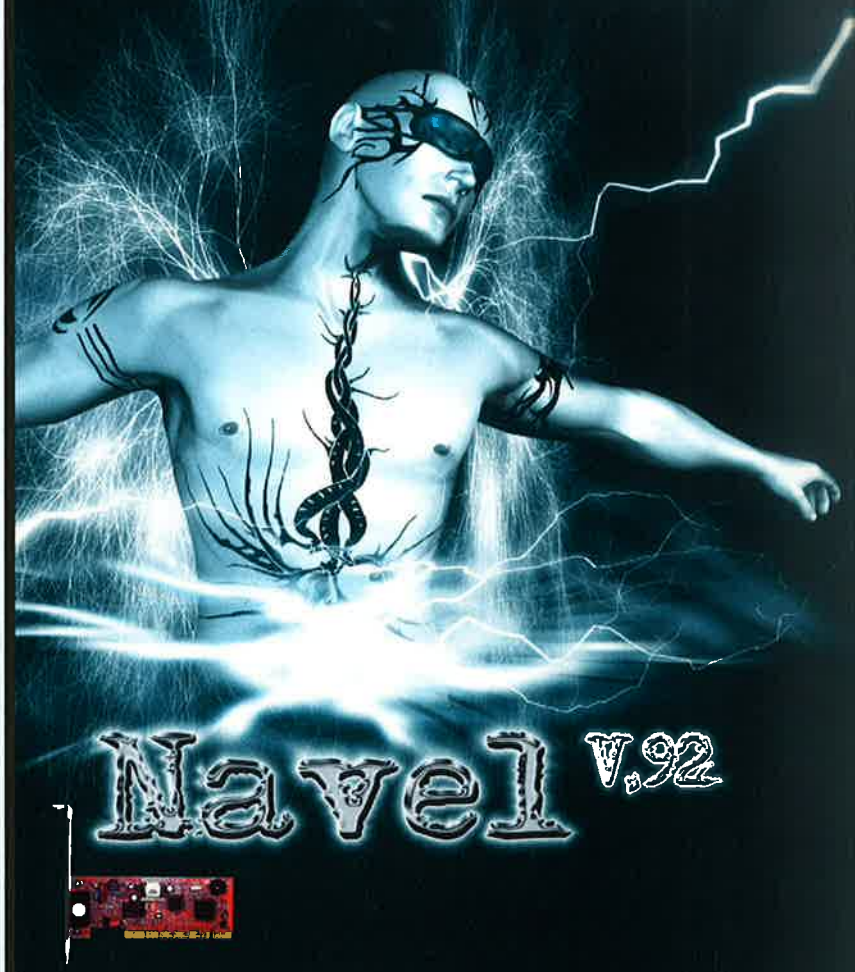
Tanie fotografowanie

W lutym Megabajt wprowadza kolejny aparat cyfrowy do oferty TRACERA. Urządzenie ma 1,5-calowy kolorowy wyświetlacz, 5-

elementowe szklane soczewki i maksymalną rozdzielczość 1600 x 1200 pikseli. Ponadto aparat ma 16 MB pamięć typu flask oraz opcję rozszerzenia przez kartę Compact Flash, lampę błyskową z redukcją efektu czerwonych oczu, podwójny zoom cyfrowy, wyjście TV (system NTSC i PAL). Podobnie jak aparaty cyfrowe z wyższej półki, ma on możliwość manualnej regulacji ekspozycji i balansu bieli.

www.megabajt.com.pl

PENTAGRAM
THE PERFECT SIMPLICITY



Navel V.92

Większa odporność na przepięcia
Dzięki zabezpieczeniom, których nie znajdziesz w standardowych wersjach modemów, produkowanych na inne kraje, nasze modemy są odporniejsze na przepięcia, a także pracują stabilniej w polskich warunkach.

WWWiedza w pigułce z każdym PENTAGRAM-em
Razem z modemem PENTAGRAM otrzymasz kompendium wiedzy wymaganej, aby w pełni cieszyć się możliwościami urządzenia.
W komplecie z modemem otrzymasz:
1. Instrukcję instalacji i obsługi urządzenia
2. Poradnik "@BC Internetu"
3. Poradnik "Internet to nie wszystko"

Pełna gwarancja z serwisem S.O.S.
Modemy PENTAGRAM, jako jedyne w Polsce, objęte są pełną gwarancja PENTAGRAM S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt) z bezpłatnym serwisem "od drzwi do drzwi"

Nie ma lagów... więcej fragów

Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów PENTAGRAM:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. 0 22 - 338 9000
www.pentagram.pl

Mysz z kulką

Myszka optyczna OPTIX PRO SUB MT1002 wyposażona jest łącznie w pięć przycisków (jednym z nich jest kulka pełniąca rolę przycisku). Trzy z pośród tych przycisków mogą być programowane dzięki znajdującej się w zestawie specjalnej aplikacji, która integruje się z systemowym oknem właściwości myszy. Umożliwia ona przypisanie każdemu z dodatkowych przycisków jednej z ponad 50 dostępnych funkcji. Można np. uruchamiać aplikacje systemu Windows, strony internetowe czy też dublować funkcje klawiszy funkcyjnych klawiatury. Uniwersalny i ergonomiczny kształt myszki czyni ją użyteczną dla prawo- jak i leworęcznych użytkowników, a pokryta warstwą gumy większa część obudowy sprawia, że pracuje się nią wyjątkowo komfortowo. Prawdziwą rewolucją technologiczną jest kulka nawigacyjna pełniąca rolę 2 rolek: poziomej i pionowej. Dzięki temu można wydajniej pracować w Windows i jego aplikacjach. Po zainstalowaniu wcześniej omawianego programu możliwości kulki nawigacyjnej zwiększają się jeszcze bardziej. Ale to nie wszystko. Po naciśnięciu odpowiedniej kombinacji przycisków myszka może być przełączona w tryb trackball, tzn. kulka nawigacyjna zaczyna pracować tak jak zwykły trackball (steruje kursorem na ekranie). Ma to szczególne znaczenie przy pracach wymagających szczególnej precyzji (np. w grafice). Do wykorzystania tej funkcji nie jest potrzebne żadne dodatkowe oprogramowanie ani sterowniki.

Właściwości:
Sensor optyczny
5 przycisków
8-kierunkowa kulka nawigacyjna
Dwa tryby pracy: jako mysz i jako trackball
Rozdzielczość 800 dpi
Korzysta ze sterowników systemowych
Aplikacja umożliwiająca ustawienie trybów pracy kulki i przypisanie kilkudziesięciu funkcji dodatkowym przyciskom
Zgodność z Windows 98SE/ME/2000/XP
Interfejs USB
Sugerowana cena detaliczna: 64,90 zł

www.media-tech.pl

80 GB na talerzu

Western Digital wprowadza na rynek nową generację twardych dysków opartych na talerzach o pojemności 80 GB. Nowa technologia pozwala na zbudowanie dysków mogących pomieścić do 250 GB danych. Oznacza to 25-procentowy wzrost w porówna-

Dane techniczne:
Podłączenia: PS2 - bezprzewodowe
■ Dodatkowe klawisze: tak - 20 + rolka
■ Zasilanie: klawiatura 2*AA, myszka 2*AA
■ Mysz: tak, optyczna, 2 przyciski + scroll

A4Tech 2Hand Work Wireless office Desktop. Niezłe urządzenie dla osób pracujących przy komputerze w specyficznych zawodach.

Dane techniczne:
Podłączenia: PS2/USB - bezprzewodowe
■ Dodatkowe klawisze: tak - 12 ■ Zasilanie: klawiatura 2*AA, myszka 2*AA ■ Mysz: tak, optyczna, 3 przyciski + scroll

Logitech Cordless Desktop Comfort. Ta klawiatura zapewnia maksymalny komfort pracy.

2Hand Work Wireless Office Desktop/Cordless Desktop Comfort

A4Tech i Logitech

■ Dan

Szybkie i sprawne pisanie na klawiaturze komputera niestety nie zawsze idzie w parze z zabezpieczeniem naszych rąk przed narażeniem na kontuzje. Mimo że choroby związane z używanie komputera nie są tak do końca zdiagnozowane, już w tej chwili można się zabezpieczyć na przyszłość.

Ten problem bardzo dobrze ilustrują rozwiązania w dziedzinie tworzenia ergonomicznych klawiatur z ostatnich lat. Wiele z produkowanych w dniu dzisiejszym klawiatur - poza odpowiednią podkładką pod nadgarstki – ma również specjalne ułożenie oraz nachylenie samych klawiszy. Na ergonomiczną klawiaturę składa się nawet do kilkudziesięciu elementów, jakie wpływają na wygodę i bezpieczeństwo pracy z takim urządzeniem. Do moich rąk trafiły dwie konstrukcje, które dzięki specjalnemu wykonaniu mają nas chronić przed nabawieniem się nieprzyjemnych kontuzji nadgarstków. Jedno z nich to klawiatura firmy Logitech o nazwie Cordless Desktop Comfort oraz A4Tech 2 Hand WorksWireless Office Desktop. Logitech zaprezentowało urządzenie o bardzo zbliżonej konstrukcji do znanej linii Microsoft Natural. Klawisze zostały podzielone na dwa bloki i ustawione pod odpowiednim kątem względem siebie oraz ułożone na specyficznym wzgórku. A4Tech zastosowało nieco odmienną technikę - klawisze zostały ułożone ukośnie, przez co powstały swego rodzaju romby. Mimo to cały blok klawiszy pozostał w standardowym płaskim ułożeniu. W przypadku A4Techa blok klawiszy funkcyjnych umieszczonych nad klawiszami sterującymi zastąpiono rozstawem podobnym do rozwiązań znanych z laptopów - i umieszczono je w kolumnie, łącząc ze strzałkami. Nie obyło się jednak bez zmian w ułożeniu klawiatury numerycznej. W Logitechu pozostały one z prawej strony, ale do jej modułu dołożono wiersz klawiszy PrintScreen, Scroll Lock, Pause i Logitech. Połączenie to zaowocowało dobrym wrażeniem wizualnym (spójny blok klawiszy), a co ciekawe - nie powodowało żadnych pomyłek podczas wstukiwania "cyferek". A4Tech z kolei pod tym względem zasadniczo zmieniono. Klawiatura numeryczna znalazła się tu po lewej stronie! Tak, to nie pomyłka, cały blok klawiszy numerycznych, łącznie z Pause'em, Insertem, Scroll Lockiem, znalazł się z lewej strony. Faktycznie tego rodzaju rozwiązanie może być całkiem niezłe dla osób pracujących w dziedzinach, takich jak np. skład komputerowy lub projektowanie. Dodatkowe przyciski multimedialne w obu modelach znalazły się w górnej części klawiatury i niestety w obu przypadkach miałem co do tego drobne zastrzeżenia. O ile w A4Techu można bez problemu sięgnąć do dodatkowych klawiszy, to znaczki wytłoczone w srebrnych przyciskach są mało widoczne i przez to nie trudno o pomyłkę. Należy również nadmienić, że rząd klawiszy F1-F12 można zastąpić alternatywnymi skrótami programów, np. Save, Undo, Help itp. W przypadku Logitecha przyciski, a w szczególności ustawienia głośności i sterowania mediami (play, stop, przewijanie), zostały umieszczone zbyt blisko klawiszy standardowych i przez to trzeba nieco gimnastykować dłoń, by do nich trafić.

W obu zestawach znalazły się również bezprzewodowe myszki optyczne. Nie miałem większych zastrzeżeń co do pracy tych urządzeń, chociaż od czasu do czasu zauważalne było opóźnienie związane z dłuższym nie używaniem myszki (włączał się tryb oszczędzania energii).

Z własnego doświadczenia wiem, że o ile łatwiej jest przejść ze zwykłej standardowej klawiatury do pisania na naturalnej, i na odwrót, to niestety w przypadku A4Techa należy się nauczyć pisać na klawiaturze od podstaw.

Logitech Cordless Desktop Comfort

Cena: 480 zł* ■ Dostarczył: VERACOMP SA, ul. Zawiła 61, 30-390 Kraków, tel. (012) 252 55 55, faks (012) 252 55 00
bardzo wygodna ■ dołączona wygodna myszka optyczna ■ 5-letnia gwarancja
umiejscowienie dodatkowych klawiszy multimedialnych
Internet: www.veracomp.pl, www.logitech.com.pl

A4Tech 2Hand Work Wireless Office Desktop

Cena: 215 zł* ■ Dostarczył: Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8 bud 6a, 01-793 Warszawa, telefon: (0 22) 633 11 99 faks: (0 22) 639 86 06
ułożenie bloku numerycznego dla osób pracujących np. w DTP ■ rolka scroll w klawiaturze
ukośne klawisze ■ należy od podstaw nauczyć się pisania
Internet: http://www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Połączenie: radiowe ■ **Zasięg mysz/klawiatura:** 1,5 m/1,5 m ■ **Przyciski klawiatury:** 105 + 16 ■ **Przyciski myszy:** 2 + rolka (trzeci przycisk) ■ **Dodatkowe:** podpórka pod nadgarstki mocowana do klawiatury

Była muzyka, są i klawisze

Creative Desktop

■ techNick

Marka Creative przede wszystkim kojarzona jest z kartami muzycznymi, zestawami głośnikowymi, potem z akceleratorami graficznymi, a od niedawna także z modemami. Obecnie producent ten postanowił wkroczyć na rynek klawiatur i myszy komputerowych.

Creative Desktop Wireless to zestaw składający się z bezprzewodowej klawiatury oraz myszy optycznej, która także wolna jest od niezbyt ostatnio lubianych przewodów. Maksymalna odległość od odbiornika podłączonego do portu USB, w jakiej można pracować za pomocą myszy i klawiatury, to półtora metra. Obydwa urządzenia zasilane są dwoma kompletami składającymi się z dwóch baterii AA.

Klawiaturę wyposażono w duży klawisz Spacji, niemałe są także Shift (prawy), Backspace, Tab oraz Enter. Dzięki temu bez problemu można szybko pisać i bez obaw o przypadkowe wciśnięcie przycisku, którego nie mieliśmy zamiaru użyć.

Dodatkowe klawisze multimedialno-internetowe rozmieszczono w górnej części obudowy klawiatury, według mnie jednak są one nieco za małe i zbyt wysoko wystają ponad obudowę. (może to i skrzywienie spowodowane użytkowaniem innych konstrukcji.)

Mysz została zaprojektowana ergonomicznie, choć dwa przyciski plus trzeci, będący jednocześnie rolką - to troszkę mało, mimo że wystarcza do komfortowej codziennej pracy.

Półtorametrowy zasięg pozwala na bezproblemową pracę, nawet przy lekkim oddaleniu od komputera (ale sterować aplikacjami z łóżka już się nie dało).

Creative Desktop Wireless to wynik kompromisu pomiędzy standardowymi zestawami a wysokiej klasy urządzeniami. W miarę przystępna cena jak na tego typu konstrukcje także może zachęcić wielu potencjalnych nabywców. Zestaw ten jest dobrym prognostykiem na przyszłość dla firmy Creative.

Creative Desktop Wireless

Cena 285 zł* ■ Dostarczył: **Creative Labs Ltd.** Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

miękkie przyciski (ciche) ■ dobrze skalkulowana cena

małe klawisze dodatkowe (multimedia/Internet)

Internet: www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Bezprzewodowo...

GAINWARD
Po prostu szybszy...

GAINWARD GeForce4 PPI Ultra/750 XP "Golden Sample"

GAINWARD
Po prostu szybszy...

GAINWARD
Produktem Roku 2002 !

CHIP "Produkt Roku" to najbardziej prestiżowy plebiscyt w polskiej prasie komputerowej. Wyborem czytelników tytuł "Produktu Roku 2002" otrzymała karta graficzna GAINWARD GF4 Ultra/750 XP "Golden Sample".

"Tradycją jest już, że co roku odbieramy nagrodę "Produkt Roku" dla naszych produktów, jednak po raz pierwszy dla marki GAINWARD" - podczas uroczystego wręczenia nagród skomentował ten wynik Tomasz Budrewicz, prezes Multimedia Vision, Wyłącznego Dystrybutora GAINWARD na Polskę.

"Jest to dla nas ogromny sukces i wyróżnienie, tym większe, iż marka obecna jest w Polsce dopiero od 1,5 roku"

GAINWARD

GAINWARD, działający od 1984 roku, należy do ścisłej czołówki światowych gigantów rynku kart graficznych. Jest największym na Tajwanie producentem tych urządzeń. GAINWARD przoduje w tworzeniu najbardziej nowatorskich, super wydajnych rozwiązań, kładąc szczególny nacisk na najwyższą jakość swoich układów. Na całym świecie produkty GAINWARD objęte są 3-letnią gwarancją.

CERTIFIED NVIDIA Select Solution

GAINWARD - po prostu szybszy

GAINWARD znany jest z wyjątkowej wydajności swoich produktów. Umieszczone na kartach komponenty charakteryzuje najwyższa jakość i trwałość, a każdy egzemplarz wykonany jest z niezwykłą dbałością o szczegóły. To właśnie pozwala produktom GAINWARD wytrzymać najbardziej ekstremalne warunki pracy, występujące przy overclockingu.

"Golden Sample" - elitarna seria

Wszystkie karty GAINWARD przechodzą dodatkową rygorystyczną kontrolę jakości. Tylko wyselekcjonowane, najbardziej wydajne egzemplarze, wyposażone w najszybsze moduły pamięci i specjalne układy chłodzenia, wyróżniane są oznaczeniem "GS" - "Golden Sample". Karty te producent ustawia domyślnie na wyższą częstotliwość, co zwiększa wydajność nawet o 30% przy jednoczesnej gwarancji stabilnej pracy.

GOLDEN SAMPLE

Multimedia Vision - Wyłączny Dystrybutor produktów GAINWARD

MV MULTIMEDIA VISION
ul. Emaliowa 28
02-295 Warszawa
tel. (0-22) 338 9000
faks (0-22) 338 9010
e-mail: handlowy@mmv.pl

tel. (0-22) 338 9000
www.gainward.pl

Multimedia Vision zastrzega sobie prawo do błędów w druku oraz zmiany parametrów technicznych produktów.

niu z aktualnymi 200-gigabajtowymi modelami WD Caviar, wyposażonymi w talerze o pojemności 67 GB.

Dyski pracujące z prędkością 7200 obrotów na minutę są produkowane w wersjach jedno- i wielotalerzowych i oferują pojemność 80, 120, 160, 200 i 250 GB. Ten ostatni, flagowy model jest spodziewany w lutym. Zastosowano w nim trzy talerze o pojemności zwiększonej do 83 GB każdy. Firma wprowadza również na rynek serię WD Caviar® Special Edition, też opartą o technologię 80-gigabajtową. Wyróżniają się one 8-megbajtowym buforem danych (standardowo 2 MB) i trzyletnią gwarancją.

www.wdc.com

KVM

Megabajt wprowadziło do oferty karty KVM – montowane na śledziu. Instalowane w komputerze umożliwiają sterowanie kilkoma komputerami na jednym stanowisku pracy. Dzięki specyficznej budowie (w postaci karty) można maksymalnie oszczędzić miejsce

i pozbyć się plątaniny kabli. Oczywistą zaletą jest również oszczędzenie sporej ilości gotówki w przypadku takiego rozwiązania! W zestawie, prócz karty, znajduje się także komplet kabli KVM (all-in-one), co znacznie ułatwia proces podłączenia jednostek PC lub serwerów. Karta dostępna jest również w wersji 4 PC – 1 użytkownik. Cena reselerska netto: 109 zł. Sugerowana cena rynkowa brutto: 179 zł.

www.megabajt.com.pl

Dla fotoamatorów

Początek roku 2003 przyniósł następcę skanera Minolta Dimage Scan Dual II. W sprzedaży jest już Minolta Dimage Scan Dual III - skaner dla fotoamatorów,

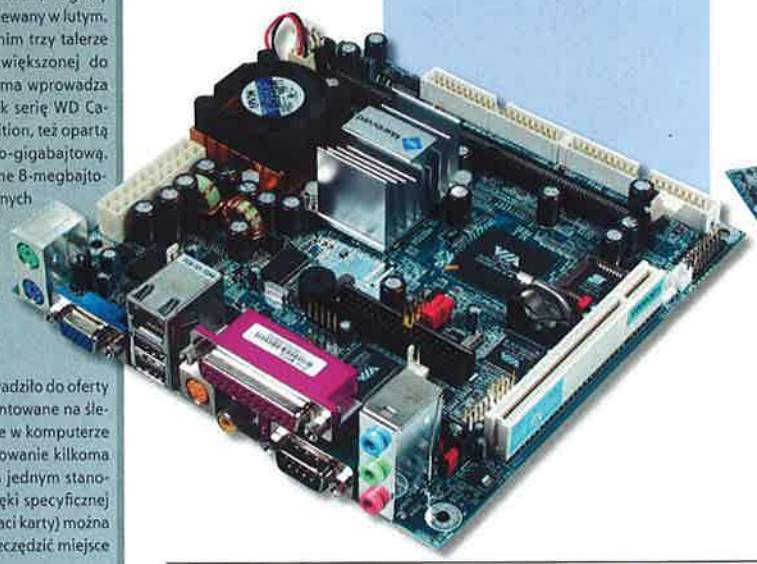
którzy chcą zarchiwizować slajdy i filmy. Prosty w obsłudze, wydajny, przeznaczony do użytku domowego.

Scan Dual III:
Rozdzielczość optyczna 2 820 dpi
Złącze USB
Skanowane formaty: 35 mm, APS (opcja)
Zakres gęstości: 4,8D
Funkcja cyfrowego usuwania rys na filmie

Dane techniczne:

Chipset: VIA Apollo CLE266 ■ Procesor: VIA C3 Eden 933 MHz ■ Cache L1: 128 KB ■ Cache L2: 64 KB ■ Obsługiwane pamięci: 1*DDR PC 1600 lub 1* PC 2100 ■ Maksymalna pojemność: do 1 GB ■ Złącza: 1*PCI, 4*USB 2.0, 2*IEEE 1394 ■ Dźwięk: VIA VT1616 (5.1) ■ LAN: 10/100 Mbit ■ Dodatkowe: zintegrowana karta graficzna Castle Rock z wyjściem TV

VIA EPIA Mini-ITX M9000.



Dane techniczne:

Chipset: VIA Apollo CLE266 ■ Procesor: zgodny z Socket PGA 370 (Intela P3, Celeron oraz VIA) ■ Magistrala: 100 MHz i 133 MHz ■ Obsługiwane pamięci: 2*DDR (PC 1600 lub PC 2100) ■ Maksymalna pojemność: do 2 GB ■ Złącza: 3*PCI, 1*CNR, 4*USB 2.0, 2*IEEE 1394 ■ Dźwięk: VIA VT1616 (5.1) ■ LAN: VT6103 (10/100 Mbit) ■ Dodatkowe: zintegrowana karta graficzna Castle Rock z wyjściem TV

VIA C3M266.

Mini-ITX M9000 i C3M266

Płyty VIA

■ Maciej Lewczuk

Wielu użytkowników używa komputera głównie do pracy biurowej, czyli pisania tekstów, opracowywania tabeli w arkuszach kalkulacyjnych, wystawiania faktur, surfowania w Internecie, słuchania muzyki z kompaktów i plików MP3 oraz oglądania filmów z DVD lub zapisanych w formacie DivX.

Jeśli najnowsze gry nie nęcą zbytnio, czy można złożyć tani zestaw, który nie zajmie sporej części miejsca na biurku lub nawet da się zamontować w zupełnie niewidocznym miejscu? Dla osób wymagających bezproblemowej obsługi wymienionych we wstępie funkcji, a także obsługi multimediów i majsterkowiczów, którzy potrafią upchnąć komputer w pufie, obudowie monitora czy zakamuflować pod blatem biurka - stworzono dwie konstrukcje firmowane przez VIA.

VIA EPIA Mini-ITX M9000 jest zintegrowaną płytą główną zawierającą niemal wszystkie potrzebne do pracy komponenty. Między innymi są tu wlutowany na stałe procesor VIA C3 933 MHz, zintegrowany kontroler VGA i TV Castle Rock, układ dźwiękowy kompatybilny ze standardem AC'97 (przełączany w tryb 5.1), kontroler sieciowy VT1603 (10/100 Mbit), porty USB 2.0, a także IEEE 1394 (FireWire). Dwa porty IDE, jeden FDD, a także jedno złącze PCI pozwalają na podłączenie wielu urządzeń rozszerzających możliwości EPII. W jednym slocie na pamięci możemy obsadzić moduły DDR o pojemności do 1 GB. Użycie jej ogranicza jedynie wyobraźnia i ewentualne oczekiwania co do wydajności w aplikacjach graficznych, obliczeniowych, a także grach. Niestety nie oferuje ona specjalnej wydajności, jeśli chodzi o grafikę i moc obliczeniową (słaby koprocesor).

Płyta VIA C3M266 nie jest tak małym urządzeniem jak poprzedniczka, choć ma większe możliwości, jeśli idzie o rozszerzanie jej funkcji. Mniejsze niż standardowe rozmiary (MicroATX) predysponują także tę konstrukcję do montażu w mniejszych i bardziej kompaktowych obudowach, jak i niezbyt typowych miejscach. W odróżnieniu od EPII można tu obsadzić dowolny procesor kompatybilny z podstawką Socket PGA 370, czyli kości Intela (P3, Celeron) oraz VIA pracujące z magistralą 100 i 133 MHz. Wbudowana karta graficzna pozwala na bezproblemową pracę z aplikacjami graficznymi, multimediami oraz pakietami biurowymi, na oglądanie filmów z DVD (wspomaganie dekodowania obrazu MPEG-2), a także granie w mniej wymagające gry 3D. Tu także układ dźwiękowy jest w stanie wygenerować sześć niezależnych kanałów (5.1) i jest zgodny ze standardem AC'97. Trzy złącza PCI oraz jedno CNR pozwolą na zastosowanie kilku kart rozszerzeń, co wydatnie wpływa na zakres konfiguracji komputera. Dwa miejsca na kości pamięci pozwalają obsadzić je dwoma modułami po maksymalnie 1 GB każdy. Złącza FDD i dwa HDD dopełniają całości. Tu także znajdziemy cztery porty USB i dwa IEEE 1394.

Obydwie konstrukcje powinny znaleźć zwolenników, mimo że pogoń za maksymalną wydajnością może sprawić, iż konstrukcje te nie zostaną w pełni docenione przez potencjalnych nabywców.

Płyta VIA C3M266

Cena: 280 zł* ■ Dostarczył: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, faks (071) 324 05 28

Format MicroATX ■ niezłe możliwości rozszerzeń

słaby podsystem graficzny

Internet: www.ab.pl , www.via.com.tw

VIA EPIA Mini-ITX M9000

Cena: 650 zł* ■ Dostarczył: AB SA, ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00, faks (071) 324 05 28

zwarta budowa (wszystko w jednym) ■ małe rozmiary

słaba wydajność obliczeniowa i graficzna

Internet: www.ab.pl , www.via.com.tw

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dane techniczne:

Satelitów: 2 x 9 wat RMS, trójdrożne ■ **Moc subwoofera:** 25 wat RMS ■ **Pasmo przenoszenia:** 30 Hz-20 kHz ■ **Dodatkowe:** przewodowy pilot

■ Z tymi maleństwami można by zrobić małą dyskotekę.

Intrygujące...

Creative I-Trigue

■ Dan

Testy głośników na łamach CD-Actiona powoli stają się standardem w rubrykach sprzętowych. W dniu dzisiejszym zapoznamy się z produktem firmy Creative o nazwie I-Trigue.

Zestaw I-Trigue 2.1 3300 został wyposażony w dwa głośniki satelitarne oraz jeden subwoofer. Do sterowania siłą głosu oraz barwą basu dołączono przewodowy pilot z analogowymi potencjometrami. Pierwsze, na czym człowiek zatrzymuje wzrok, to głośniki satelitarne. Są niewielkie - można by nawet powiedzieć, że bardzo małe, tym bardziej że są trójdrożne! Podstawa i przednia obudowa zostały wykonane z aluminium, a część tylna z grubego przyciemnionego plastiku. Co ciekawe, minigłośniki wykonano nie z czego innego jak tytanu. Sam subwoofer z kolei zaopatrzono w 6,5-calowy głośnik, który zapewnia ogromne wibracje (z pewnością odczują to nasi sąsiedzi). To tyle, jeżeli chodzi o wygląd i zawartość zestawu. Po podłączeniu go i rozpoczęciu odtwarzania muzyki szczęka opada poniżej poziomu biurka i nie można wyjść z zachwytu - te małe satelitarne głośniki wygrywają wprost doskonały dźwięk! Nie brakuje w nim ani grama sopranu czy dźwięków „środka", a subwoofer idealnie uzupełnia całość o miękki i potężny bas. W testach przenoszenia okazało się, że zakres od 10 Hz do 20 kHz jest słyszalny i to bez większego „wsłuchiwania" się - co nastawiło mnie do zestawu jeszcze bardziej pozytywnie. Niestety nie uniknięto też drobnych błędów w fazie projektowania zestawu. Przede wszystkim wszystkie głośniki wydają się za lekkie. Nawet subwoofer, który wygląda na potężny i ciężki, w rzeczywistości jest całkiem lekki. Ujemnie na ocenę wpływają też grube i niezbyt foremne przewody, które niejednokrotnie własnym ciężarem odwracały głośniki w inną niż żądana stronę.

Prawdę mówiąc, głośniki te należą do najładniej wyglądających i rewelacyjnie grających, jakie w ostatnim czasie pojawiły się na rynku - całkowicie też równoważy to drobny dyskomfort związany z wagą zestawu i grubością przewodów łączących jego podzespoły. Szkoda tylko, że jest to zestaw 2 + 1.

Creative I-Trigue 2.1 3300

Cena: 504 zł* ■ Dostarczył: **Creative Labs Ltd**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

rewelacyjna jakość dźwięku ■ bardzo „słyszalne" pasmo przenoszenia ■ pilot

zbyt lekkie głośniki ■ gruby i twardy przewód połączeniowy

Internet: www.creative.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Daj czadu - niech sąsiedzi cię usłyszą!

Do skanowania podchodzimy negatywnie ...

pozytywnie zresztą też ...

i refleksyjnie

i wielowymiarowo

slajdy i negatywy (Multi-Moduł)

czasopisma

to nie jest zdjęcie, tylko skan

Plustek OpticPro ST skanuje

negatywy...

materiały, w których kolory właściwe zastąpione zostały barwami "odwróconymi" (przeciwstawnymi lub dopełniającymi), np. film fotograficzny 35mm

pozytywy zresztą też...

obiekty o barwach zgodnych z rzeczywistymi kolorami obiektu skanowanego lub fotografowanego; pozytyw na podłożu przezroczystym (np. slajd) to diapozytyw

i materiały refleksyjne

popularne określenie materiałów, przy skanowaniu których skaner bada refleks, czyli odbicie światła od obiektu; praktycznie jest to wszystko oprócz slajdów, negatywów i innego rodzaju klisz

i obiekty trójwymiarowe

zdolność skupiająca układu optycznego CCD w skanerach Plustek jest na tyle duża, że pozwala uzyskać wyraziste, szczegółowe obrazy nawet w przypadku, gdy obiekt znajduje się w pewnej odległości od powierzchni szyby skanera; pozwala to skanować nawet obiekty 3D

OpticPro ST12

OpticPro ST24

OpticPro ST12 - 600 x 1200 dpi, Multi-Moduł
OpticPro ST24 - 1200 x 2400 dpi, Multi-Moduł
OpticPro ST48 - 2400 x 4800 dpi, Multi-Moduł + Mega-Moduł (127 x 178 mm)

wszystkie modele - głębia koloru: 48 bitów, rozdzielczość interpolowana: 19200 dpi, oprogramowanie: Corel 9 Essentials (CorelDRAW, Corel Photo-Paint), OCR FineReader 5.0 Sprint PL (pełna polska wersja), gwarancja: 24 miesiące z bezpłatnym serwisem S.O.S. (Serwis Odbiera Sprzęt - Serwis Odsyła Sprzęt)

Plustek
The Ultimate In Office Imaging

Nr 1 w Polsce

Autoryzowany Wyłączny Dystrybutor produktów Plustek:
MULTIMEDIA VISION
02-295 Warszawa, Emaliowa 28
handlowy@mmv.pl

Więcej informacji:
tel. (0-22) 338 9000
www.plustek.pl

Funkcja cyfrowego usuwania rys na filmie
Nastawianie ostrości: automatyczne/ręczne
Skanowanie wielopróbkowe: 2x, 4x, 8x, 16x lub wyłączone
Ciągłe skanowanie: do 4 slajdów w ramkach, do 6 klatek filmu
Czas skanowania jednej klatki w pełnej rozdzielczości: ok. 30 sekund

Wyposażenie:
Ramka do oprawionych slajdów
Ramka do odcinków filmów
Zasilacz sieciowy
Kabel USB
CD-ROM Scan Dual III Software
Adobe Photoshop Elements
Wymiary: 145 x 100 x 320 mm
Waga (bez baterii): 1,5 kg
Gwarancja 12 miesięcy
Sugerowana cena dla użytkownika końcowego to 1799 zł.
www.ab.pl

15-tka Philipsa

W ofercie handlowej Philips Polska pojawiły się dwa nowe modele monitorów LCD z serii Standard. Model 150S4FG to monitor z obudową w kolorze beżowym, natomiast 150S4FB - w kolorze czarnym. Nowe modele podkreślają dążenie koncernu Philips do maksymalnej redukcji wymiarów zewnętrznych obudowy. W nowych monitorach Philips zasilanie zostało zintegrowane z obudową - to kolejny atut świadczący o ergonomii oraz funkcjonalności nowych modeli. Monitory są następcami modeli 150S3F oraz 150S3H i podobnie jak poprzednie, mają składane podstawki typu Foldable Base, znacznie ułatwiające transport oraz przechowywanie. Najważniejsze parametry techniczne modeli: przekątna ekranu 15 cali, rozmiar plamki 0,297 x 0,297, częstotliwość pozioma 30-61 kHz, częstotliwość odświeżania obrazu 56-76 Hz, wysoki stopień kontrastu 400:1, jasność 250 cd/m², kąt widzenia poziomy 75°/75°, kąt widzenia pionowy 50°/60°, czas reakcji panela LCD wynosi ok. 30 ms. Zalecana rozdzielczość to 1024 x 768/60 Hz. Monitory wyposażono w pojedyncze, analogowe złącza wideo (1 x D-Sub). Nowe monitory odznaczają się niskim zużyciem energii - 18 W podczas pracy i tylko 1 W podczas czuwania. Wymiary (podane wraz z podstawą): 343 mm szerokości, 310 mm wysokości oraz 170 mm głębokości. Monitory posiadają certyfikaty TCO'99 (150S4FG) oraz TCO'95 (150S4FB). Sugerowane ceny detaliczne brutto to

MiNt MA-839C.

Manta MM 2500.

Tracer Magnum2 TRG-5SR-6000-A-4.

Long Tech SP-910 5.1.

Tracer Magnum2/Manta MM 2500/MiNt MA-839C/Long Tech SP-910

Coraz głośniej!

Dan

Do odpowiedniego nagłośnienia pomieszczenia, w którym oglądamy filmy czy słuchamy relaksacyjnej muzyki, nie potrzeba wielce zaawansowanych systemów muzycznych. Nie zawsze jednak wystarczają podstawowe możliwości zestawów - dlatego coraz częściej sięgamy po te bardziej rozbudowane i zaawansowane technologicznie zestawy muzyczne.

Do redakcji dotarły cztery paczki z zestawami głośnikowymi 5+1. Zestawy tego typu umożliwiają nagłośnienie średniej wielkości pomieszczenia, co powinno zaspokoić apetyty większości użytkowników komputerów czy odtwarzaczy DVD. Od pewnego czasu zauważalne jest nasilenie się starań producentów nad tworzeniem zestawów całkowicie sterowanych elektronicznie. Tak jest właśnie z urządzeniami w tym przypadku - 2 na 4 testowane zestawy charakteryzowało pełne sterowanie elektroniczne z opcją sterowania bezpośredniego z pilota na podczerwień. Jedynie firmy Long Tech i MiNt pozostały przy standardowych analogowych pokrętłach. Prawdę mówiąc, nie zamieniłbym sterowania „gałką" na żadne wymyślne z pomocą pilota. O wiele szybciej, i prościej, jest przekręcić gałkę, niż klikać 15 razy w jeden przycisk po to tylko, aby ustawić natężenie dźwięku do wymaganej głośności. Najbardziej można odczuć to w przypadku zestawu Manty MM 2500 - aby przedrzeć się przez cały zakres głośności, trzeba poświęcić na to zajęcie mnóstwo czasu i kliknięć. Pozytywnie, mimo sterowania elektronicznego, można ocenić zestaw Tracera, bowiem dzięki zamontowanemu ekranowi LCD podawał on wszystkie parametry cyfrowo. Miał również najbardziej rozbudowany system podłączania innych urządzeń, takich jak TV, odtwarzacze CD/DVD, komputer itp. Subwoofer w tym zestawie to istne centrum dowodzenia dźwiękiem. Jednym z najpoważniejszych mankamentów - występujących w tym zestawie - było to, że ustawienia głośności oraz urządzeń wejściowych są kasowane po każdym wyłączeniu urządzenia (nawet w trybie stand by), co przyczynia się do powstania drobnego dyskomfortu w codziennym użytkowaniu.

Jakość dźwięku w przypadku wszystkich zestawów była zadowalająca, jednak mocno odczuwalne były różnice pod względem jakości przenoszenia dźwięku między poszczególnymi modelami urządzeń. Podczas testów przenoszenia dźwięku najlepiej sprawował się zestaw firmy Tracer, nieco gorzej w tym porównaniu wypadł zestaw Manty, a w urządzeniach MiNt oraz Long Techa

Wyniki porównania

Producent	Model	Cena	Pasmo przenoszenia			Moc	Standard wejść	Plus	Minus
			Satelity	Centralny	Subwoofer				
Manta	MM 2500	500 zł	100Hz-10kHz	100Hz-20kHz	20Hz-200Hz	2500 Watt (PM.PO)	9 PIN DIN, 6 x cinch, 2 x cinch	cena i wygląd	problematyczne sterowanie elektroniczne
MiNt	MA-839C	215 zł	100Hz-20kHz	100Hz-20kHz	40Hz-160Hz	1480 Watt (PM.PO)	3 x jack, 6 x cinch	cena	kiepsko słychać bass
LongTech	SP-910 5.1	259 zł	150Hz-20kHz	150Hz-20kHz	30Hz-180Hz	2000 Watt (RMS)	8 x cinch	wyświetlacz LCD	wibracje subwoofera przy niektórych trybach pracy
Tracer	Magnum2 TRG-5SR-6000-A-4	999 zł	100Hz-20kHz	100Hz-20kHz	20Hz-200Hz	6000 Watt (PM.PO)	5 x zacisk, 7 x chinch	jakość dźwięku i moc	cena

*Dane podane przez producenta

Long Tech SP-910 5.1. MiNt MA-839C. Tracer Magnum2 TRG-5SR-6000-A-4.

Manta MM 2500.

właściwie wyniki się pokrywały. Nie najlepiej było już w przypadku jakości samego dźwięku. Najbardziej wyrazisty i czysty sopran wydobywał się również z zestawu Tracera, a najgorszy okazał się ten z Long Techa. Podobna sytuacja miała miejsce, jeśli chodzi o subwoofer - z tym, że dzięki potężnej drewnianej obudowie urządzenia Tracera deklasowało konkurencję (potężny, głęboki i zarazem dostatecznie miękki bas). W przypadku pozostałych zestawów subwoofer trzeba było nieco podkręcać przez kartę dźwiękową, co niestety ujemnie wpłynęło na jakość wydobywanego basu. Jesli zaś idzie o Long Techa - był tu już bardzo wyczuwalny spadek jakości, w dodatku połączony z dość nieprzyjemnym „trzeszczeniem" obudowy i metalicznym pomrukiem.

Sumując przedstawione tutaj dane z użytkowania zestawów, najbardziej przypadł mi do gustu Tracer, bowiem generował najbardziej zadowalający dźwięk, nie wspominając o możliwościach konfiguracji całego zestawu (ustawienia equalizera oraz efektów 3D). Niestety cena, jaką należy przeznaczyć na zakup tego cacka, wykracza sporo poza możliwości finansowe większości użytkowników. Bardziej przystępnie pod względem cenowym jawi się zestaw Manty - sprawował się on dobrze, jednak w porównaniu z Tracerem pozostawiał sporo do życzenia. Na szarym końcu pozostały produkty Long Techa i MiNt, które mimo wszystko dzięki cenie najbardziej przypadną kupującym do gustu.

Manta MM 2500

Dystrybutor: Manta, ul. Maluszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa, tel. (022) 332 34 50, faks (022) 332 34 60

Internet: www.manta.com.pl

MiNt MA-839C

Dystrybutor: M-Trade Sp. z o.o., ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (022) 877 36 43, faks (022) 877 36 68

Internet: www.mojepc.pl

Long Tech SP-910 5.1

Dystrybutor: Rubikon Sp. z o.o. ul. Milionowa 55, 93-113 Łódź, tel. (042) 257 00 25, faks (042) 682 62 33

Internet: www.rubikon.com.pl

Tracer Magnum2 TRG-5SR-6000-A-4

Dystrybutor: Megabajt Sp. z o.o., ul. Rydygiera 8 bud 6a, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99, faks (022) 639 86 06

Internet: www.megabajt.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

ok. 1600 zł dla modelu 1505S4FG oraz ok. 1630 zł w przypadku modelu 1505S4FB.

www.philips.pl

CanoScan 9900F

CanoScan 9900F to nowy flagowy model płaskiego skanera z adapterem filmowym wykorzystujący dwie niezwykłe technologie stworzone w laboratoriach Canon. Rozdzielczość optyczna 3200 x 6400 dpi - osiągana przez nowoczesny 6-liniowy sensor Hyper CCD, wspierana jest przez oryginalną technologię automatycznego retuszu filmów FARE - teraz na

poziomie 2. Obie właściwości współgrają ze sobą i dostarczają skany o bezprecedensowej jakości przy nadzwyczajnej wydajności pracy. W efekcie skierowany do fotografików i specjalistów branży graficznej CanoScan 9900F to produkt o najbardziej zaawansowanych możliwościach i najlepszej jakości pośród wszystkich dotychczasowych propozycji firmy Canon. Duże rozmiary Adaptera pozwalają na zeskanowanie w jednym ciągu do 24 klatek formatu 35 mm lub 8 slajdów z dodatkową opcją digitalizacji filmu średnio formatowego typu 120 lub filmu ciętego 4x5". Szybkie łącze USB Hi-Speed wspomagane przez złącze cyfrowe IEEE 1394 (FireWire) gwarantują najszybszy transfer danych do pamięci komputera. Ponadto CanoScan 9900F został wyposażony w 4 przyciski szybkiego dostępu EZ, które całkowicie automatyzują wykonanie zadań, takich jak kopiowanie, skanowanie do poczty e-mail lub skanowanie wielokrotne. Te funkcje, uzupełnione przez szybki tryb Multi Photo oraz w pełni automatyczne skanowanie kilku złożonych obrazów jednocześnie, sprawiają, że CanoScan 9900F nie ma sobie równych w efektywnym działaniu - z użyciem jednego przycisku możemy zeskanować i zapisać do 24 klatek w oddzielnych plikach zdjęciowych, a całą operację wykonamy z niespotykaną dotąd prędkością.

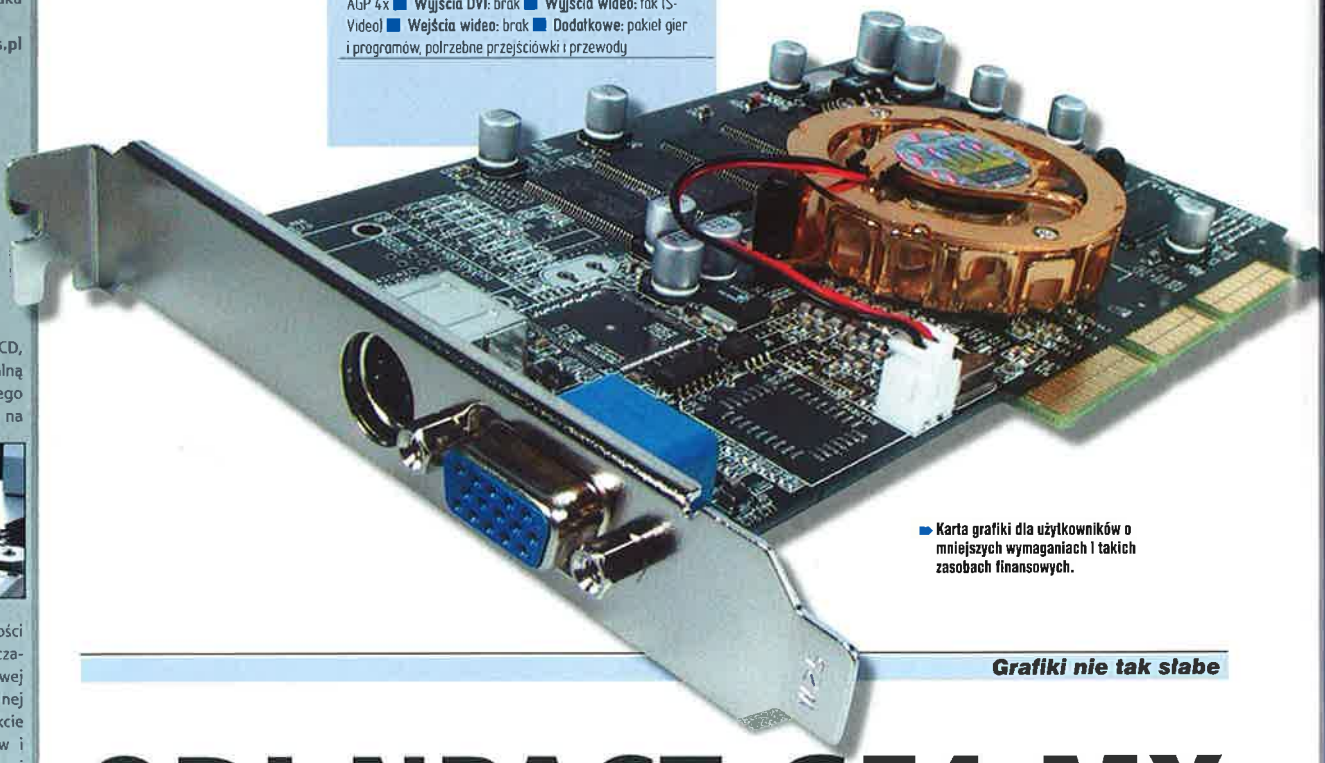
www.canon.pl

Ochłodzona grafika

Jak istotną rolę w przypadku wydajności komputera odgrywa właściwe chłodzenie procesora, zdążył się już przekonać chyba każdy. Nieskuteczne chłodzenie powoduje spadek wydajności systemu, jego niestabilną pracę, a nawet może prowadzić do uszkodzenia chipsetu. Jednakże chłodzenie samego procesora może nie być wystarczające w zestawach komputerowych z komponentami taktowanymi zegarami o wysokiej częstotliwo-

Dane techniczne:

Procesor: ■ Pamięć: 64 MB DDR (Samsung) ■ Magistrala: AGP 4x ■ Wyjścia DVI: brak ■ Wyjścia wideo: tak (S-Video) ■ Wejścia wideo: brak ■ Dodatkowe: pakiet gier i programów, potrzebne przejściówki i przewody



Karta grafiki dla użytkowników o mniejszych wymaganiach i takich zasobach finansowych.

Grafiki nie tak słabe

QDI NPACT GF4 MX 440-SE

■ Mike-L

Ostatnio opisywaliśmy coraz szybsze akceleratory trzeciego wymiaru. Jednak rynek na wolniejsze, ale znacznie tańsze konstrukcje - wcale nie zmalał, dlatego też spieszymy, by naprawić „zaniedbanie".

QDI NPACT GF4 MX 440-SE jest kartą, którą zbudowano na bazie układu Nvidia GeForce4 MX 440SE oraz 64 MB pamięci produkowanej przez firmę Samsung. Sygnał wideo wyprowadzono jedynie poprzez złącze D-Sub, czyli standardowe VGA, oraz poprzez wyjście S-Video, czyli telewizyjne, które poprzez specjalny przewód-przejściówkę można zredukować do standardowego Composite, potocznie nazywanego złączem Chinch.

Jakość generowanego obrazu jest przyzwoita, choć słabsza od tych w przypadku najlepszych konstrukcji na rynku, które niejednokrotnie kosztują nawet pięciokrotnie więcej. Wydajny, choć w miarę cichy wentylatorek montowany wraz z radiatorem na układzie akceleratora, dobrze razi sobie z odprowadzaniem ciepła, nawet przy podkręcaniu zegara taktującego procesor graficzny. Dobrej jakości pamięci pozwalają z kolei na kilkunasto- do kilkudziesięcioprocentowego przyspieszenia ich działania. Ma to wydatny wpływ na wydajność, choć powoduje, że moduły dość wyraźnie się grzeją. Dla bezpieczeństwa podkręcone układy powinny zostać dochłodzone radiatorami lub dodatkowym wentylatorkiem.

Obraz na ekranie telewizora jest w miarę poprawny, choć niekiedy zdarzają się lekkie rozmycia (nieostrości). Bez problemu dało się oglądać filmy z Video CD oraz DVD.

W grach karta sprawuje się dość dobrze, mimo że przy osiągnięciach najnowszych układów nie imponuje wydajnością. Zresztą o tym możecie się przekonać, studiując dołączoną tabelkę.

Na załączonym krążku CD-ROM znalazły się sterowniki do karty, aby jednak wycisnąć z niej jak najlepsze parametry - radziłbym od razu zaopatrzyć się w najnowszą ich wersję (sklep, w którym kupujemy kartę lub Internet). Dodatkowo umieszczono tam program Nvflash służący do zmiany BIOS-u karty, a także aplikację EarthViewer umożliwiającą obejrzenie poszczególnych rejonów naszego globu poprzez ściąganie zdjęć satelitarnych obszaru na wirtualnym globusie. Zdjęcia pobierane są z Internetu. W celu rozrywki dystrybutor umieścił na płytce demo gry Soldier of Fortune II, które jest wycinkiem pełnej gry FPP.

Przyznam, że QDI NPACT GF4 MX 440-SE to dość ciekawa konstrukcja, choć niezbyt odstaje na plus od innych tego typu urządzeń na rynku. Jeśli szukacie akceleratora z wyjściem telewizyjnym w cenie do trzystu dwudziestu złotych - weźcie pod uwagę sprzęt oferowany przez QDI.

Wyniki porównania

Firma / Nazwa / Pamięć		QDI Npact GF4 MX 440-SE 64 MB DDR	Abit Siluro GF4 Ti4200-8x OTES 128 MB DDR	Sparkle GF4 Ti4200-8x Platinum 128 MB DDR	HIS Excalibur Radeon 9700 128 MB DDR
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	6275	11067	11159	12415
UT 2003 (1600)	Flyby/ Botmatch	33,3/ 39,2	72,3/ 43,7	71,1/ 38,4	102,4/ 51,7
Codecreatures	Official	x	2267	2206	2655
Commanche 4	1600/32bit	20 76	36 25	36 09	40 45
Quake 3 (32-bit kolor)	Fastest/ HQ 1600	230,3/ 75,5	237,2/ 126,4	236,4/ 131,0	237,9/ 163,9
SPEC Viewperf 7.0	3dsmax-01	6 337	8 008	7 487	8 249
	drv-08	36 25	40 8	39 08	24 64
	dx-07	40 03	45 41	44 94	43 97
	light-05	10 56	10 91	10 87	10 66
	proe-01	6 758	9 247	9 059	8 486
	ugs-01	4 056	4 923	4 475	1113

Zestaw testowy: AMD Athlon XP 2000+, 512 MB RAM

QDI NPACT GF4 MX 440-SE

Cena 314 zł* ■ Dostarczył ROPLA Computers, ul. Świt 65, 52-225 Wrocław, tel. (071) 364 46 44, faks (071) 364 46 55

dobrej jakości moduły pamięci ■ niezły obraz

ciut za wysoka cena

Internet www.ropla-computers.pl, www.qdieurope.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

iiyapońska technologia

AX3818UTc (silver-blue)
15", panel TFT TN Wide Angle
rozdz. maks. 1024 x 768/ 75 Hz
czas reakcji 35 ms
wejście D-Sub, DVI-D
głośniki 2 x 2W, stereo

HM903DT | Vision Master Pro 454
19", idealnie płaski kineskop Diamondtron M²
maskownica pasmowa 0,24 mm, TCO 99
system OPQ* i highbrightness**
rozdz. maks. 1920 x 1440/ 86 Hz

* OPQ - Optymalna Jakość Obrazu

** highbrightness - system umożliwiający podniesienie jasności wyświetlanego obrazu z 95 cd/m² na 200 cd/m². Idealny do gier, DVD, DivX !!!

iiyama

DIAMONDTRON M² jest zastrzeżonym znakiem towarowym Mitsubishi Corp. iiyama, Vision Master jest zastrzeżonym znakiem towarowym iiyama Corp.

GDZIE I ZA ILE zadzwoń

www.iiyama.pl | Bezpłatna infolinia: 0 800 IIYAMA (44 92 62)

monitor zastępczy na czas naprawy

3 lata gwarancji door to door

ści. Problem ten w szczególności dotyczy graczy komputerowych. Ich najnowocześniejsze karty graficzne wymagają skutecznego chłodzenia dla zwiększenia wydajności przetwarzania obrazu. Właśnie do tych osób najnowsze wentylatory kieruje Megabajt. W chwili obecnej w ofercie marki TRACER dostępne są 3 modele wentylatorów dedykowanych zwłaszcza chipsetom kart VGA. Model TRW-1235S to najprostszy (i bardzo tanim) z nich. Mocowany jest do karty za pomocą plastikowych klinów, co umożliwia wielokrotny de- i montaż coolera. Z kolei model TRW-135 wyposażono w łożysko kulkowe i łatwe mocowanie do karty w postaci specjalnej samoprzylepnej taśmy. Model TRW-170 Titanium należy do najbardziej zaawansowanych i przeznaczono go głównie do kart graficznych GeForce 4 Titanium. Oprócz miedzianego radiatora ze specjalnie zaprojektowaną budową, ma on także radiatory na kości pamięci, znajdujące się na karcie. Dla zapewnienia tak wielkiej wydajności chłodzenia, Tracer Titanium potrzebuje zwiększonego poboru mocy, dlatego zasilanie pobierane jest bezpośrednio z płyty głównej. Zwiększoną żywotność produktu zapewnia kulkowe łożyskowanie wiatraka. Sugerowane ceny detaliczne - od 18 zł do 60 zł.

www.megabajt.com.pl

Plex..

W ofercie firmy Plextor, znanego producenta napędów optycznych, pojawi się wkrótce nagrywarka płyt DVD. Wewnętrzny model PX-504A pracuje w standardzie DVD+RW, dzięki czemu gwarantuje on bardzo wysoką kompatybilność nagrań z dostępnymi na rynku napędami DVD-ROM i odtwarzaczami DVD-Video. Urządzenie charakteryzuje się bardzo dobrymi osiągami:

Obsługa DVD:
- zapis DVD+R z prędkością 4x
- zapis DVD+RW z prędkością 2.4x
- odczyt DVD-ROM z prędkością 12x

Obsługa CD:
- zapis CD-R z prędkością 16x
- zapis CD-RW z prędkością 10x
- odczyt CD-ROM z prędkością 40x

Dane techniczne:

Rozdzielczość maksymalna: 640 x 480 punktów ■ **Rozdzielczość niska:** 320 x 240 punktów ■ **Pamięć:** 2 MB ■ **Liczba zdjęć:** 22 (HI)/99 (LO) ■ **Waga:** 55 g (bez baterii) ■ **Zasilanie:** 2 baterie AAA ■ **Inne:** opcja pracy jako kamery internetowej

Creative CardCam Value to aparat o niewielkich gabarytach i takich też możliwościach.

Tanie fotografowanie

Creative CardCam Value

■ **Mike-L**

Spora liczba cyfrowych aparatów fotograficznych oferuje doskonałe parametry, choć ich cena nie zachęca przeciętnego użytkownika do zakupu tego typu urządzenia. Jednak czy tani aparat cyfrowy może być do czegoś przydatny?

Creative CardCam Value to niedrogi aparat cyfrowy, który jest jednocześnie bardzo małym urządzeniem. Dzięki gabarytom mieści się w kieszeni dżinsów lub torebce, można go nawet zawiesić na szyi.

Cena w tym przypadku warunkuje to, że nie należy się spodziewać spektakularnych parametrów - zatem nabywca otrzymuje możliwość wykonania 22 fotografii w rozdzielczości 640 na 480 punktów oraz maksymalnie 99 w trybie 320 na 240. Niestety wyższa rozdzielczość jest interpolowana z tej niższej, a to znacznie pogarsza jakość wykonanych fotografii. Dwie baterie AAA pozwalają na wykonanie kilkuset zdjęć. Ich żywotność podnosi brak wbudowanej lampy błyskowej, co wydatnie zmniejsza funkcjonalność aparatu (wykonywanie zdjęć w pomieszczeniach z niedostateczną jasnością). Jako kamera stacjonarna (internetowa) Creative CardCam Value sprawuje się nadzwyczajnie, ponieważ oprogramowanie jest w stanie skompensować niedostatek światła - i nawet słabo oświetlone przedmioty wyglądają w miarę wyraźnie. Niestety w zestawie zabrakło stosownej podstawki, aby aparat stał stabilnie przy dość sztywnym przewodzie połączeniowym. Dla początkujących jest to rozwiązanie tylko przejściowe, zaś dla entuzjastów wideokonferencji koniecznością będzie fakt „skombinowania" podstawki. Trudno sprecyzować, komu polecić to urządzenie - choć może właśnie mało wymagający lub „mało zasobni" użytkownicy skorzystają z niego.

Creative CardCam Value

Cena **179 zł*** ■ Dostarczył: **Creative Labs Ltd.**, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa, tel. (022) 853 02 66

- niewielkie gabaryty ■ niska cena (jak na cyfrówkę)
- słaba jakość zdjęć ■ brak podstawki do pracy w trybie kamery internetowej

Internet: **www.creative.pl**

Płaskie wyświetlanie

Marvin

■ **Dan**

Monitory LCD dzięki coraz bardziej zaawansowanym technologiom wytwarzania i co za tym idzie – obniżającym się cenom są coraz chętniej kupowane nawet przez zwykłego zjadacza chleba.

Tego rodzaju monitory nie wyparły jeszcze monitorów typu CRT, ale czas płynie nieubłaganie dla tych drugich i już niedługo będziemy mogli zapomnieć o dużych i nieporęcznych monitorach. Marvin należy do tych ładniej się prezentujących. Ciemny kolor plastyku, z jakiego został wykonany, idealnie komponuje się z pozostałymi czarnymi elementami komputera, np. klawiaturą, myszką czy głośnikami. Srebrne przyciski na przednim panelu, łącznie z podświetlanym przyciskiem zasilania, idealnie komponują się jako całość panelu. Bardzo pozytywnie oceniam również nogę monitora, która poza walorami wizualnymi pracuje niezwykle precyzyjnie i co ważniejsze - miękko. Niestety tak jak w przypadku większości monitorów - przewody połączeniowe podpinane są bezpośrednio do panelu (zamiast do nogi), przez co nieestetycznie zwisają za ekranem.

W konstrukcji tej pomocny jest system autodopasowania wyświetlanego obrazu - szkoda tylko, że nie zawsze reaguje on na zmianę wyświetlania trybu. Sterowanie parametrami monitora odbywa się przez menu OSD, które oferuje ogromną liczbę ustawień. Mimo to negatywnie oceniam sam sposób, na jaki poruszamy się po tym menu - jest dość zagmatwany i nieintuicyjny.

Jeżeli uważasz, że aktualnie monitor, na jakim pracujesz, jest już przestarzały i nie daje dobrego jakościowo obrazu lub po prostu zastanawiasz się nad zakupem nowego komputera – dobrze się zastanów, czy nie lepiej wydać tych kilka złotych więcej na monitor, który nie zajmuje dużo miejsca, energii pobiera tyle, co zwykła żarówka, a do tego oferuje idealnie geometryczny obraz.

Dane techniczne:

Przekątna obrazu: 15 cali ■ **Wielkość plamki:** 0,297 mm ■ **Typ wyświetlacza:** a-si TFT LCD ■ **Wejście:** D-SUB ■ **Rozdzielczość pracy:** 1280 x 1024 przy 60 Hz ■ **Dodatki:** 3 lata gwarancji, zgodność z normą TCO'99

Marvin LM1570A

Cena **1416 zł*** ■ Dostarczył: **Rubicon Sp. z o. o.**, ul. Milionowa 55, 93-113 Łódź, tel. (042) 257 00 25, centrala@rubikon.com.pl

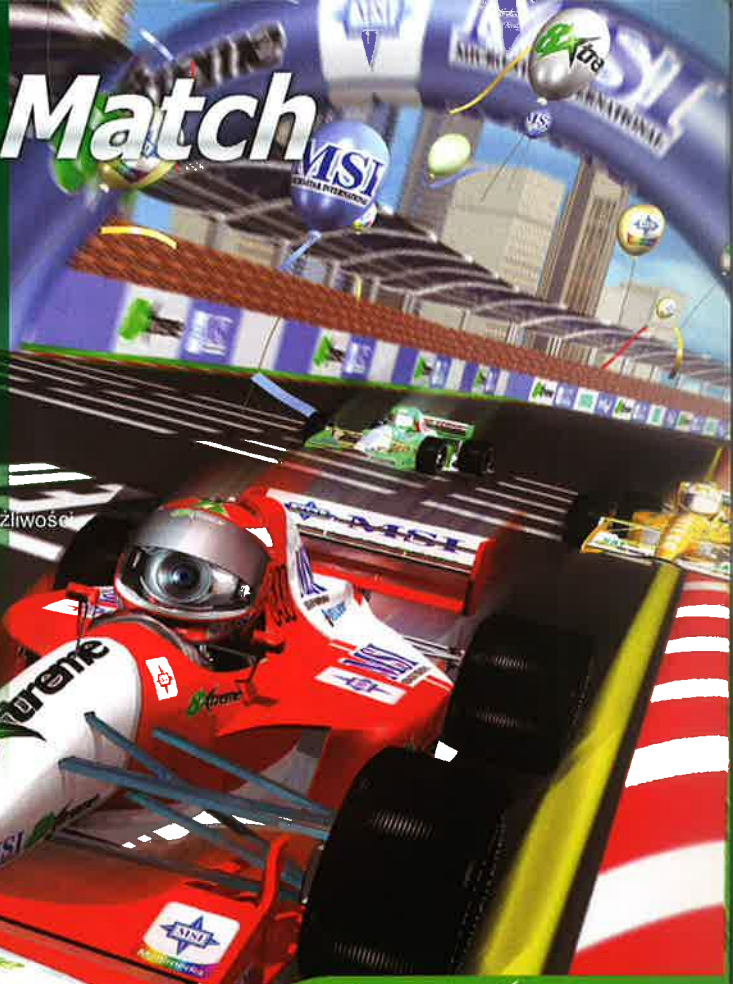
- możliwości ustawienia parametrów w menu OSD ■ rewelacyjny wygląd ■ miękko działający mechanizm nogi
- nieintuicyjne i zagmatwane sterowanie w menu OSD ■ podpinanie przewodów bezpośrednio do panelu

Internet: **www.rubikon.com.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Czy CRT wymrą jak dinozaury?

MSI 8Xtremely Match



Najszybszy zestaw AGP 8X

MSI jest czolowym producentem kart VGA* i trzecim wytwórca plyt glównych na świecie. Polączenie kart VGA serii 8Xtreme i plyt głównych MSI oznacza jeszcze większa wydajność AGP 8X.

Wydajność, trwałość, stabilność ----

Seria MSI 8Xtreme

- Podwojenie przepustowości magistrali graficznej do 2.1 GB/s w dążeniu do granic możliwości
- 8Xtreme to autostrada danych video i grafiki.
- Maksymalna wydajność połączenia plyty głównej i karty graficznej.
- Więcej ramek na sekundę, lepsza jakość i wyższa wierność odtwarzania.
- Obsługa aplikacji medialnych, gier i programów dla biznesu przyszłej generacji.
- Dołącz do świata 8Xtreme firmy MSI, czolowego producenta kart graficznych.

CeBIT HANNOVER·GERMANY 12-19 MARCH 2003 Booth location Hall22, B06

* "...MSI is the No. 1 VGA card maker in terms of unit shipments in Taiwan..."
from "Goldman Sachs Global Equity Research - May 23, 2002"

8X Series Xtreme — Extreme the Power of AGP 8X!!!
www.8xtreme.com

New GNB Max-FISR Intel® E7205 Granite Bay + ICH4

Dual Channel DDR

- Socket 478
- Intel© Granite Bay+ ICH4
- 4x Dual Channel DDR266
- AGP 8X
- 6x USB 2.0
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na plycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 SATA + 1 ATA 133 RAID (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów

Intel® E7205 CHIPSET Supporting AGP 8X Technology

HTready! AGP8X 533FSB GbLAN 5.1 Channel IEEE 1394 Serial ATA Live Update PC Alert 4 Fuzzy Logic 4 i-Speeder

845PE Max2 Intel® 845PE chipset

- Obsługa procesora Intel© Pentium® (socket 478)
- Chipset Intel® 845PE / FSB: 533 MHz
- 3 gniazda DDR333 SDRAM do 2 GB
- Intel® ICH4 na plycie, 6 portów USB 2.0/1.1
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na plycie (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów C-Media i program MSI 5.1 DVD
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- ATA133 IDE RAID 0 lub 1 (opcja)
- 6 gniazd PCI / 1 AGP / 1 CNR

IEEE 1394 HTready! DDR333 533FSB GbLAN USB 2.0 5.1 Channel

K7N2G NVIDIA® nForce™ 2+MCP2 yongasetit

- Socket 462
- NVidia Crush18G+MCP2
- 3 x DDR333/400
- AGP 8x
- 6 x USB 2.0
- TV-out na plycie
- 10/100/1000 Gigabit Ethernet Lan na plycie (opcja)
- IEEE 1394 do 400Mbps (opcja)
- 2 SATA + 1 ATA133 (opcja)
- Układ dźwiękowy 5.1 kanałów

333FSB AGP8X 5.1 Channel GbLAN IEEE 1394 Serial ATA Live Update PC Alert 4 Fuzzy Logic 4

Ti4800SE-VTD8X AGP 8X / Video-In / TV-Out DVI-I / 128MB DDR

- procesor NVIDIA® 4 generacji - GeForce4™ Ti4800-SE8X
- obsługa AGP 8x, przepustowość magistrali AGP do 2.1 GB/sek.
- Radiator T.O.P. Tech™ - doskonała wydajność i niski poziom szumu
- Engine nfiniteFX™II
- Obsługa wielu wyświetlaczy nView(tm)
- Podsystem obsługi antyaliasu Accuview
- Architektura pamięci Lightspeed Memory Architecture™
- Pamięć bufora ramki DDR 128 bit
- Podwójny układ cieniowania Vertex
- Nowoczesne układy cieniowania pikseli
- Obsługa Dual VGA
- Wartościowy pakiet oprogramowania

*All functions above are optional for all of MSI products. * MSI is a trademark of Micro-Star Int'l Co., Ltd. ¥ Specifications are subject to change without notice. * All brand names are registered trademarks of their respective owners. * Any configuration other than original product specification is not guaranteed

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

incom

INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

ACTION — jeszcze szybciej!

ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl

TREND MICRO

Z technicznego punktu widzenia napęd PX-504A prezentuje się bardzo atrakcyjnie: sprawdzone technologie (BURN-Proof, PoweRec), nowy system Lossless Linking chroniący przed błędami podczas zapisu płyt DVD, szeroki zakres obsługiwanych formatów CD i DVD, czarna tacka, której barwa redukuje rozproszenie sygnału lasera, wyjście analogowe i cyfrowe... Plextor PX-504A z interfejsem ATAPI stanowi idealną propozycję szczególnie dla miłośników własnych nagrań wideo, pragnących uwieczniać filmowe dokonania na pojemnych płytach DVD. Nagrywarka z powodzeniem sprawdzi się również w małych i średnich firmach jako skuteczne narzędzie archiwizacji czy ekonomiczne rozwiązanie do backupu. Uzupełnieniem możliwości napędu jest kompleksowa obsługa tradycyjnych płyt CD. Bogato wyposażona wersja Retail Kit zawiera: napęd PX-504A oraz funkcjonalne oprogramowanie Pinnacle Studio 8, a dodatkowo: Ahead Nero+InCD, Cyberlink Power DVD oraz PlexTools; 1 płytę DVD+R, 1 płytę DVD+RW, kabel audio, kabel IDE oraz polską instrukcję. Napęd objęty jest dwuletnią gwarancją Plextor Exclusive Service w ramach nowego programu polskiego dystrybutora – firmy ALSTOR. Urządzenia dostępne będą już w marcu, ich przewidywana cena dla odbiorcy końcowego to około 1800 zł.

www.alstor.pl

30-calowy LCD

Firma NEC-Mitsubishi Electronics Display zaprezentowała monitor NEC LCD3000 - urządzenie wyposażone w ekran o przekątnej 30 cali. Tym samym firma specjalizująca się w produkcji monitorów biurkowych, rozszerzyła działalność o segment monitorów wielkoekranowych, dotychczas zdominowany przez urządzenia plazmowe. NEC LCD3000 ma ekran formatu 16:9, o przekątnej 75 cm. Aktywna powierzchnia ekranu to 643 x 386 mm. Jasność obrazu wynosi 450 cd/m2, kontrast - 450:1. Kąt widzenia to aż 170 stopni w poziomie i 170 stopni w pionie. O jakości zastosowanej matrycy najlepiej świadczy imponujący czas reakcji - zaledwie 25 ms. To wynik, którego mogłaby pozazdrościć większość monitorów LCD o czterokrotnie mniejszej powierzchni ekranu. Dzięki takim parametrom, NEC LCD 3000 może prezentować obraz wideo najwyższej jakości. Zalecana rozdzielczość pracy urządzenia to W-XGA (1280x768 pikseli), jednak dzięki inteligentnym algorytmom kompresji monitor obsługuje też rozdzielczości SXGA i UXGA. Nowy produkt NEC/Mitsubishi stanowi interesującą alternatywę dla niektórych świetle są niemal nie do odcyfrowania, lecz przy panelach LCD nie korzystamy z nich zbyt często - nieźle działa funkcja automatycznego dopasowywania parametrów obrazu.

Panel NEC MultiSync 1560 NX spośród wielu monitorów, za które musimy zapłacić mniej niż 1600 złotych, wyróżnia się wzornictwem oraz funkcjonalnością (dodatkowe wejście DVI-I) - jest to bardzo dobra propozycja dla osób poszukujących piętnastocalowego panelu LCD.

Czarny Pan z szarą twarzą...

NEC MultiSync

Dane techniczne:

Przekątna: 15 cali ■ **Wejścia sygnału:** D-Sub (VGA), DVI-I ■ **Rozdzielczość nominalna:** 1024 na 748 punkty, przy 75 Hz ■ **Plamka:** 0,297 mm ■ **Kontrast:** 350:1 ■ **Jasność:** 250 kandeli na metr kwadratowy ■ **Głośniki:** brak ■ **Dodatkowe:** podnoszony ekran (teleskopowa stopka)

■ **Mike-L**

Monitory LCD ewoluują w kierunku jeszcze większej ergonomii na stanowisku pracy. Ten trend charakteryzuje się nie tylko zmniejszaniem gabarytów tych urządzeń, a przez to zajmowanego przez nie miejsca, ale także kształtem podstawy, opcjami regulacji, jak również doborem materiałów na obudowy.

NEC MultiSync 1560 NX to przedstawiciel paneli LCD, które pretendują do miana urządzeń ergonomicznych. Stabilna podstawa w połączeniu z teleskopowo podnoszonym ekranem pozwalają na pracę bez konieczności pochylania głowy. Egzemplarz dostarczony do redakcji miał czarną obudowę z szaro-srebrnym pasem wokół ekranu. Dzięki takiemu połączeniu podczas pracy miałem wrażenie, jakby monitor nie miał obudowy (takie złudzenie?). Dzięki temu nie rozpraszałem się i mniej męczył się wzrok podczas pisania tekstów czy przeglądania stron WWW.

Nie mogę też złego słowa powiedzieć o szybkości reakcji komórek matrycy, gdyż przy oglądaniu dynamicznych scen w filmach DVD oraz grach FPP obraz nie rozmazuje się i jest nad wyraz ostry. Przyciski sterowania parametrami monitora znajdują się na prawej dolnej krawędzi obudowy monitora. Ich opisy w lekko przyćmio-

NEC MultiSync 1560 NX

Cena: **1550 zł*** ■ Dostarczył: **MAX Computers Sp. Z o.o.**, 51-171 Wrocław, ul. Czajkowskiego 75/5, tel. (0 71) 326 01 36, faks (0 71) 326 01 37

👍 podnoszony teleskopowo panel ■ dobrze dobrane barwy obudowy

👎 niezbyt dobrze widoczne opisy przycisków sterujących

Internet: **www.maxcomp.pl , www.necmitsubishi.com**

Telewizja nawet na pulpicie...

MSI TV@nywhere

Dane techniczne:

Procesor: Silicon Tuner & Conexant CX881 ■ **Magistrala:** PCI ■ **Formaty:** NTSC-M/J i PAL-B/G/D/K/H/I ■ **Dodatkowe:** przewody i pilot na podczerwień

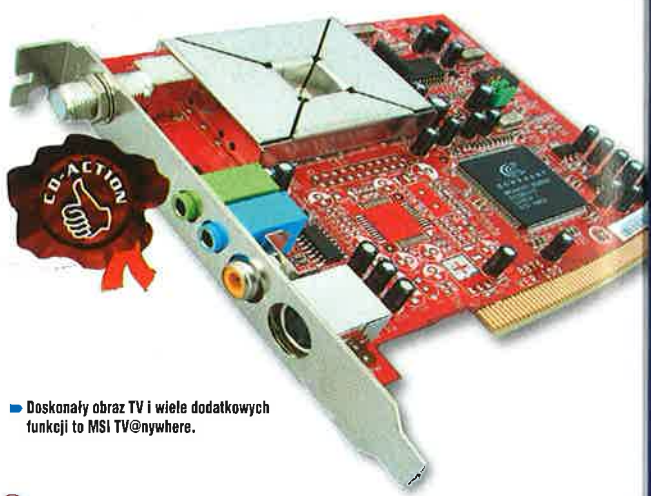
■ **Maciej Lewczuk**

W dziedzinie produkcji tunerów telewizyjnych niemal nic ciekawego się nie działo – aż tu nagle... Firma MSI zaprezentowała urządzenie, które sprawiło, że – dosłownie – opadła mi szczęka. Okazało się, że możliwe jest zdecydowane poprawienie jakości obrazu na ekranie monitora.

MSI TV@nywhere to karta wykorzystująca najnowszy układ Silicon Tuner & Conexant CX881, który odpowiedzialny jest za dekodowanie sygnału oraz jego dodatkową obróbkę. Zastosowanie tej kości pozwoliło na oglądanie programów w formatach od NTSC-M/J do PAL-B/G/D/K/H/I oraz na przechwytywanie obrazu ze źródeł, takich jak magnetowidy i dekodery telewizji satelitarnej poprzez złącze S-Video oraz Composite (Chinch).

Całość może być sterowana pilotem, dzięki czemu nawet leżąc wygodnie w łóżku, można korzystać z funkcji tunera obsługiwanego aplikacją InterVideo MSI PVS. Program ten dodatkowo oferuje funkcję nagrywania (także w formacie MPEG-2) oraz Time-Shifting (nagrywanie danego materiały niezależnie od funkcji odtwarzania). Obraz, jaki karta jest w stanie wyświetlić w okienku na pełnym ekranie, a także na... pulpicie Windows - nie mają sobie równych. Cyfrowe przetwarzanie sygnału oraz doskonałe filtry szumów sprawiają, że uzyskuje się obraz lepszy niż na słabszych odbiornikach telewizyjnych.

Jeśli szukacie tunera TV i nie zależy wam na wbudowanym radiu - to z czystym sumieniem polecam zakup MSI TV@nywhere; jest to urządzenie niemal doskonałe.



Doskonały obraz TV i wiele dodatkowych funkcji to MSI TV@nywhere.

MSI TV@nywhere

Cena: **229 zł*** ■ Dostarczył: **Microstar International** ■ Dystrybutorzy: **INCOM**, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (071) 358 80 00, faks (071) 358 80 88 **Centrala ACTION**, ul. Jana Kazimierza 46/54, 01-248 Warszawa, tel. (022) 836 62 28, faks (022) 877 06 20

👍 doskonały obraz ■ spore możliwości dzięki wykorzystaniu aplikacji InterVideo MSI PVS

👎 do karty trzeba było ściągnąć nowsze sterowniki

Internet: **www.msi.com.tw, www.msi-polska.pl, www.incom.pl, www.action.pl**

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

tracer®

Kontrolery gier

Gamepady:
HardGame, NightHawk, DoubleImpact, DeathFinger, PowerMaster, BlackLight

Joysticki:
SuperShot, IronFist, Starfire 3D, Freespace 3D

Kierownice:
MassDrive, SpeedRacer, ThunderBird, ForceMan

Kierownice TRACER cena od **95*** PLN

Produkty marki TRACER to najwyższa jakość wykonania i funkcjonalność pozwalająca cieszyć się z każdej zabawy

Sugerowana cena detaliczna brutto kierownicy MassDrive

Kierownica ForceMan

Siła FORCE FEEDBACKu

Autoryzowani dystrybutorzy marki TRACER: megabajt incom www.tracer.com.pl, www.megabajt.com.pl, www.incom.pl

rych zastosowań monitorów plazmowych. Jest o 40% lżejszy i ma o 35% mniejsze zużycie energii niż monitor plazmowy z ekranem tej wielkości. Technologia LCD to także brak efektu 'burn in' (tzn. wypalania się/utrwalania komórek ekranów plazmowych przy dłuższym wyświetlaniu nieruchomego obrazu) i dwukrotnie większa żywotność. Mówiąc najprościej: monitor LCD charakteryzuje się znacznie mniejszym wskaźnikiem TCO (total cost of ownership - całkowity koszt posiadania) niż analogiczne urządzenie wykorzystujące technologię plazmową. 30-calowy monitor NEC/Mitsubishi obsługuje sygnały cyfrowe i analogowe, w tym S-Video. Łatwość instalacji jest gwarantowana nie tylko przez zgodność ze standardami montażu VESA (100 x 100 i 100 x 200 mm), ale też przez zdejmowaną obudowę. Dzięki temu NEC LCD3000 można bez problemu wkomponować w każde środowisko. Pobór mocy monitora wynosi zaledwie 170 W, waga - 17,5 kg. Wymiary (bez podstawki): 706 x 489 x 200 mm.

Monitor trafi na lotniska, dworce kolejowe, do hoteli, centrów handlowych oraz instytucji finansowych. Sugerowana cena detaliczna netto wyniesie... 29 999 zł.

www.nec.pl

Panel dla CAD

Iiyama wprowadza kolejny panel LCD, którego parametry i możliwości pozwalają na zastosowanie w środowisku graficznym CAD, CAM lub DTP. Doskonale sprawdza się w miejscach, w których konieczny i pożądany jest szeroki kąt widoczności. 160 stopni zarówno w pionie, jak i poziomie to zasługa nowoczesnego panelu wykonanego w technologii IPS. Panel ma fizyczną rozdzielczość 1280 x 1024 piksele i można go obrócić o 90 stopni, dzięki czemu możliwa jest praca z dokumentami w pozycji pionowej. Funkcja ta jest bardzo przydatna dla osób, które często obrabiają dokumenty tekstowe i podgląd dokumentu w skali 1:1 jest wyjątkowo wygodny. Dodatkowo panel wyposażono w dwa wejścia sygnału: standardowe D-Sub oraz cyfrowe DVI-I i opcję regulacji wysokości położenia. Jasność to 250 cd/m2, kontrast na poziomie 350:1, jak też czas reakcji wynoszący zaledwie 35 ms uzupełniają całość i tworzą doskonały produkt spełniający oczekiwania nawet bardzo wymagających użytkowników. Panel można opcjonalnie wyposażyć w dwuwatowe głośniki.

www.iiyama.pl

Dane techniczne:

Dla procesorów: Intel Pentium 4, Celeron (Socket 478) ■ Podstawka: Socket 478 ■ Chipset: SiS 655/SiS 963 ■ Pamięci: 4*DDR ■ Złącza: AGP 8x, 6*PCI ■ RAID: 1*ATA 133, 2*Serial ATA ■ Układ dźwiękowy: ADI AD1980 5.1 ■ LAN: Broadcom BCM5702 Gigabit Ethernet ■ Inne: panel ze złączami, oprogramowanie (PC Cillin 2002, pakiet interVideo WinCinema Gold)

Mamy wszystko, a nawet więcej

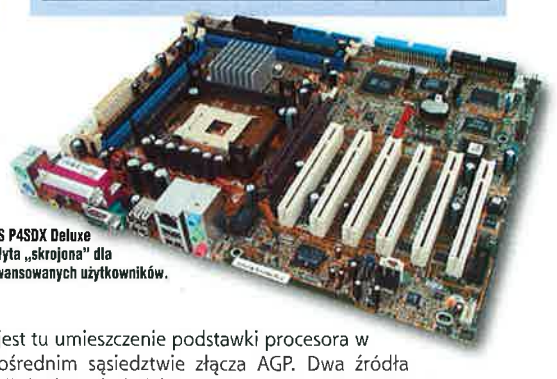
ASUS P4SDX Deluxe

■ Mike-L

Ostatnio trochę zaniedbaliśmy płyty dedykowane procesorom Intela, dlatego też przedstawimy nowe konstrukcje przeznaczone dla tego typu procesorów i obiecujemy zarazem nie zapominać o AMD.

Jedną z ciekawszych konstrukcji zaprezentowało niedawno ASUS, przedstawiając model P4SDX Deluxe. Przydomek oznacza, że został on wyposażony ponad standard. W pudełku - prócz samej płyty, znajdziemy przydatne przewody (FDD, HDD, Serial ATA) - śledzia ze złączami FireWire (IEEE1394), a także śledzia z drugim portem COM. Całości dopełnia panel montowany w miejscu napędu 5,25 cala, na którym znajdują się wyjścia liniowe, S/P DIF (elektryczne), wejście mikrofonowe oraz dwa porty USB. Jest to spore ułatwienie dla osób często korzystających z urządzeń podłączanych właśnie do tych złączy.

Doskonałe wręcz rozmieszczenie elementów na płycie sprawia, że podłączanie dodatkowych modułów pamięci nie powoduje konieczności wyjmowania karty VGA, a nowe taśmy do dysków twardych nie plączą się ponad kartami rozszerzeń, ponieważ skierowane są poza obręb płyty głównej. Także złącza zasilania zamontowano tuż przy samym brzegu laminatu. Pewnym minusem jest tu umieszczenie podstawki procesora w bezpośrednim sąsiedztwie złącza AGP. Dwa źródła energii cieplnej obok siebie mogą niekorzystnie wpływać na własną pracę (słabsze chłodzenie). Płyta ASUS P4SDX Deluxe obsługuje procesory Intel P4 i Celeron w podstawce Socket 478. Pełne wsparcie dla technologii Hyper-Threading, Dual Channel DDR, porty Serial ATA, 6-kanałowy dźwięk (w tym cyfrowe wyjście elektryczne), sieć LAN o przepustowości do 1 Gbit, USB 2.0 oraz IEEE 1394 zapewnia chipset SiS 655 oraz dodatkowe układy zamontowane na płycie.



ASUS P4SDX Deluxe to płyta „skrojona" dla zaawansowanych użytkowników.

Tę konstrukcję polecam wszystkim wymagającym użytkownikom, którzy często zamierzają korzystać z najnowocześniejszych technologii obsługiwanych przez ASUS P4SDX Deluxe.

ASUS P4SDX Deluxe

Cena brak danych ■ Dostarczył ASUS Polska ■ Dystrybutorzy AB SA, tel. (071) 324 05 00, ABC Data Sp. z o.o., tel. (0 22) 676 09 00, California Computer SA, tel. (022) 668 02 00, faks (022) 668 02 40

obsługa nowych technologii ■ całkiem spore możliwości rozbudowy ■ niemal doskonałe rozmieszczenie elementów na płycie

umieszczenie podstawki pod procesor blisko portu AGP (gorsze chłodzenie)

Internet: www.ab.pl, www.abcdata.com.pl, www.california.pl

DDR 400? Nie ma sprawy...

QDI KuDoz 7E/333X-6A

■ techNICK

Firma QDI Legend, firmująca prezentowane niedawno monitory ciekłokrystaliczne, zajmuje się także produkcją płyt głównych i kart graficznych. W niniejszym artykule zaprezentujemy płytę główną, której przeznaczeniem są komputery zbudowane na bazie procesorów AMD.

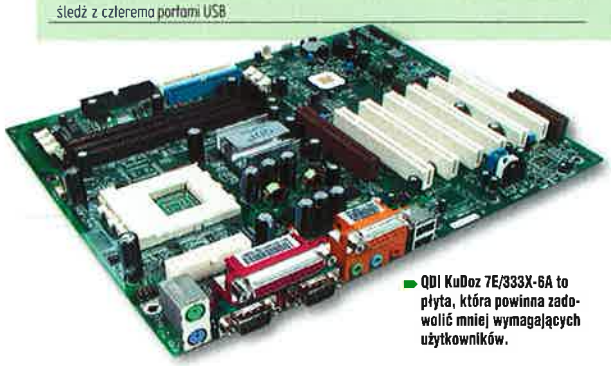
QDI KuDoz 7E/333X-6A to konstrukcja zbudowana z wykorzystaniem chipsetu VIA KT333 i VT8235. Firma oficjalnie przyznaje (w instrukcji i na pudełku), że płyta obsługuje pamięci DDR 400, co sprawdziliśmy i potwierdzamy, ale należy zaznaczyć, iż te „mniej firmowe" moduły potrafią napsuć sporo nerwów. Układ audio AC'97 jest w stanie wygenerować dźwięk przestrzenny 5.1. Sześć portów USB 2.0, sześć złączy PCI, jedno AGP oraz jedno CNR to aż nadto, aby podłączyć wiele dodatkowych urządzeń oraz kart rozszerzających. Procesor może być automatycznie rozpoznawany przez system, lecz jeśli ktoś pragnie własnoręcznie ustawić jego parametry za pomocą zworek - opisano je (ramki z ustawieniami) w instrukcji, oraz SpeedEasy w bios-ie.

Całość działa stabilnie i nie zanotowaliśmy żadnych poważniejszych, mniej poważnych również, zgrzytów podczas trwania testów. Jedynie wydajność utrzymuje się pośrodku stawki - pomiędzy MSI/ASUS a najtańszymi konstrukcjami dostępnymi na rynku.

Przyznam, że QDI KuDoz 7E/333X-6A to dość ciekawa alternatywa dla konstrukcji innych producentów, za które trzeba zapłacić nie więcej niż 450 zł. Choć bardziej wymagający użytkownicy (w tym wygodniccy - ustawienia procesora w BIOS-ie i Overclockingu) powinni pomyśleć o zakupie czegoś droższego.

Dane techniczne:

Dla procesorów: AMD Duron, Athlon, Athlon XP ■ Podstawka: Socket 462 ■ Chipset: VIA KT333/8233A ■ Pamięci: 3*DDR 266/333/400 ■ Złącza: 1*AGP, 6*PCI, 1*CNR ■ RAID: brak ■ Układ dźwiękowy: AC'97 (S/P DIF out) ■ LAN: brak ■ Inne: dodatkowy śledź z czterema portami USB



QDI KuDoz 7E/333X-6A to płyta, która powinna zadowolić mniej wymagających użytkowników.

QDI KuDoz 7E/333X-6A

Cena 429 zł* ■ Dostarczył ROPLA Computers, ul. Świt 65, 52-225 Wrocław, tel. (071) 364 46 44, faks (071) 364 46 55

6 złączy PCI ■ stabilna praca ■ funkcje LogoEasy II, BootEasy

wysokie kondensatory w bezpośrednim sąsiedztwie podstawki procesora

Internet: www.ropla-computers.pl, www.qdieurope.com

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

KOSMICZNY KONKURS JUBILEUSZOWY

CD-ACTION

ZORGANIZOWANY WSPÓLNIE Z FIRMĄ

swatch®

www.swatch.com

x 38

Do wygrania wspaniałe zegarki marki Swatch.
Co należy zrobić, aby wziąć udział w konkursie:

1. Aby wygrać jeden z rewelacyjnych modeli z rodziny Beat Plastic – **zegarek, który podaje czas internetowy**, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

W roku 1983 Swatch zrewolucjonizował świat zegarmistrzowski śmiałym i prowokacyjnym zegarkiem plastikowym – Gent. Z ilu części składa się ten model?

A - 51
B - 81
C - 101

Prawidłowe odpowiedzi wysyłajcie SMS-em pod numer **7364**.

Wiadomość należy wpisać według schematu:
CA.SW.X

Gdzie X oznacza prawidłową odpowiedź.

Uwaga!
Koszt wysłania SMS-a to tylko 1 zł + VAt - czyli dokładnie tyle, ile kosztuje wysłanie kartki pocztowej. W losowaniu nagród pod uwagę weźmiemy tylko i wyłącznie zgłoszenia SMS-em z treścią zgodną z podanym schematem.

Nie ma ograniczenia w liczbie przesyłanych SMS-ów przez jednego uczestnika.

Do wygrania mamy też 3 zegarki z rodziny Beat Alumedium.

Zegarkami tymi nagrodzimy tych z Was, którzy prześlą własny najciekawszy projekt modelu Swatch. (Mile widziane pomysły uwzględniające jubileusz CD-Action.)

Technika wykonania projektu dowolna. Prace przesyłajcie pod adres redakcji:

CD-Action
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław (z dopiskiem Swatch)

Regulamin konkursu dostępny w siedzibie wydawnictwa.

swatch beat

Jubileuszowa oferta PRENUMERATY CD-ACTION

6203 Zamawiam prenumeratę magazynu **CD-Action** od numeru:
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący okres prenumeraty:
Prosimy o zaznaczenie znakiem X dokonanego przez Państwa wyboru

- ☐ na 12 miesięcy w cenie ~~156~~ zł 144 zł
- ☐ na 6 miesięcy w cenie 90zł
- ☐ na 3 miesiące w cenie 48zł

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy | Miejscowość | Kraj

Telefon kontaktowy | e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy
podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty | Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania.

Data i podpis

Z okazji jubileuszu CD-Action można zaprenumerować taniej!

W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony poniżej druk zamówienia, który należy odesłać na adres: Wydawnictwo Bauer Sp.z o.o.Sp.k. skr.poczt.1 04-026 WARSZAWA oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu, druki przelewów wysyłamy wraz z pierwszym numerem w prenumeracie
Zniżka cenowa obowiązuje tylko zamówienia zgłoszone na oryginalnym formularzu (zamieszczonym obok)
2. Zamawiając prenumeratę telefonicznie: (0-prefix-22) 51 75 055
3. Zamawiając prenumeratę pocztą elektroniczną: prenumerata@bauer.pl
4. Faksem: (0-prefix-22) 517 05 30
5. Przez internet: http://prenumerata.bauer.pl
6. W przypadku pytań i reklamacji prosimy dzwonić pod numery (0-prefix-22) 517 05 31 do 36, 517 05 80
7. Reklamacje płyt CD prosze zgłaszać do: Bartosz Anielski tel. 71/343 24 11, adres: ul.Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

TYLKO TERAZ SUPER CENA

Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym wypełnieniem druku zamówienia.

Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo niniejszego druku zamówienia
Numery archiwalne można zamówić w Wydawnictwie - wysyłka jest realizowana za pobraniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze zamówionego numeru). Pobranie pocztowe obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy **oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł. Faktury VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.**

U NASZYCH KONTRAHENTÓW

RUCH S.A.: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch - do piątego dnia każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach i sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela: Ruch S.A. OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. (0-prefix-22) 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia : 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie **http://www.ruch.pol.pl**

Dostępne numery archiwalne

Jak kupić numery archiwalne?

Wyślij kupon zamówienia zaznaczając miesiąc i rok. Za numery archiwalne zapłacisz przy odbiorze paczki.

Nagrywanie zawsze doskonałe!

MSI Optical

- **BURN-Proof™** - minimum błędów zapisu!
- **EXACT-Rec** - automatyczny wybór najlepszej metody zapisu płyt, większa dokładność i stabilność nagrywania!
- **AWSS** - nowoczesny układa zawieszenia napędu znacznie ogranicza drgania i poziom hałasu!

CR52-A2 (MS-8352A) CD-RW Drive 52x24x52x

- Burn-Proof™ zapobiega błędowi niedopełnienia bufora
- EXACT-Rec (Enhanced extracting & Adapting Control Technology for Recording) śledzi dokładność zapisu
- AWSS (Advanced Weighting Suspension System) ogranicza drgania i hałas
- Wewnętrzny bufor 2 MB
- Konstrukcja i mechanizm ograniczające drgania i hałas
- Interfejs Enhanced IDE/ATAPI
- Zgodność z systemami Windows® XP/2000/Me/NT4.0/9x

D16 (MS-8216M) DVD-ROM Drive 16x

- Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Wewnętrzny bufor 512KB
- Pakiet oprogramowania MSI DVD 5.1
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)

C52 (MS-8152M) CD-ROM Drive 52x

- Najmniejsza głębokość obudowy ułatwia instalację
- Konstrukcja o niewielkim poziomie hałasu / mechanizm o obniżonych drganiach
- Możliwość aktualizacji oprogramowania firmowego
- Wewnętrzny bufor 128KB
- Nowoczesny interfejs IDE / ATAPI
- Wymiary: 148,4 (sz.) x 41,8 (w.) x 175,8 (gł.) (z wypustem)

Awards and Good Recommendation

CR32-B (MS-8332B) Buy's Choice Germany	CR32-B (MS-8332B) Buyer's Choice Germany	CR32-B (MS-8332B) Top 5 Germany	CR32-A (MS-8332A) Best Buy Award USA	CR32-B (MS-8332B) Buyer's Choice Germany	D16-B (MS-8216B) Editor's Choice Russia	CR40-B (MS-8340B) Number 1 Mexico

TREND MICRO

All functions above are optional for all of MSI products *MSI is a trademark of Micro-Star Intil Co.,Ltd. *Specifications are subject to change without notice. *All brand names are registered trademarks of their respective owner. *Any configuration other than original product specification is not guaranteed.

MSI MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future

incom
INCOM SA
Wroclaw (71) 35 88 000
Warszawa (22) 86 88 000
http://www.incom.pl

jeszcze szybciej! ACTION
ACTION WARSZAWA
Tel: (22) 836 62 28
Fax: (22) 877 06 20
http: www.action.pl

CeBIT
HANNOVER · GERMANY
12-19 MARCH 2003
Booth location Hall22. B06

CDACTION@CDACTION.COM.PL

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

ACTION REDACTION

Myśl miesiąca:

Gdybyś miał wszystko, gdzie byś to pomieścił?

Hej!

Dobra! Sami tego chcieliście! Tyle było narzekania na chamskie itp. teksty w AR, że - tytułem eksperymentu - postanowiliśmy w tym miesiącu zamieścić całkowicie poważną edycję tej rubryki. I zrobiliśmy tak. Problem w tym, że tego się zwyczajnie nie dało czytać! Zasnęliśmy już przy drugiej stronie. Zatem poszliśmy na kompromis - do każdego (niemal) tekstu zamieściliśmy dwie różne odpowiedzi - zwyczajną (czyli głupią, chamską itd.), oraz w wersji ugrzecznionej. Sami wybierzcie, który wariant AR bardziej wam/Państwu :) pasuje...

Dziwne sprawy

1. Ostatnio zaskoczyła mnie baaardzo dziwna sprawa. PIRACTWO. Ale nie takie zwykłe, pospolite, to coś zupełnie nowego, można by rzec. Przełom. Kumpel mojego kumpla pożyczył od innego kumpla :)) płytę CD z grą (piracką ofkoz). Chciał on przegrać ową grę. Już włożył ją do czytnika, czystą do nagrywary, chciał rozpocząć kopiowanie, czeka, czeka, a tu NIC!!! Jeszcze jedna próba - NIC! Czego to dowodzi? PIRACI ZABEZPIECZAJĄ PŁYTY PRZED NIELEGALNYM KOPIOWANIEM!!! Tak - to prawda. No cóż, nie ma się co dziwić. Byle Józef z nagrywarką może ukraść ich wielogodzinny dorobek intelektualny - ktoś przecież musiał napisać cracki. Zamiast kupić u PP (Prawdziwego Pirata) za 15-20 złzwyczajnie, bezczelnie przegrywają CD, a tym samym pozbawiają „chleba" prawowitego właściciela. Cóż za chamstwo i brak poszanowania dla cudzej pracy!!!

Rzeczywiście, paradoksalność takich zachowań przerasta ludzkie pojęcie. Ciekawi nas, kiedy piraci zawiążą organizację dbającą o ich prawa.

2. Druga sprawa - rozwój Waszego pisma (nie gazety). :))) Przeglądam sobie ostatnio ćw. do języka polskiego, patrzę, czytam, jakoś tak znajomo. Wewnątrz podręcznika znalazłem kawałek Gamewalkera (11\2001) + skala ocen („dno + metr mułu" i te sprawy). Cóż, CDA jest naprawdę wszędzie.

Wiem, czasem aż się boję lodówkę otworzyć...

Pod tekstem zadania, np.
- Wskaż językowe przejawy emocjonalizacji oceny osiągającej poziom agresji językowej.

COoooOOoOOo!?! Jaka, @#@@$@, emocjonalizacja, no jaka, błądra grzębolastonoga, agresja językowa?!!! Co za debil to wymyślił?! Skopię mu... ogródek! :P

- Znajdź w tekście neosemantyzmy, neologizmy itp.

Redakcja wyraża nieskrywaną radość z powodu tego, że doceniono nasze zabawy semiotyczne (ze szczególnym uwzględnieniem syntaktyki, pragmatyki i nade wszystko semantyki). Korzystamy z wszelkich znanych nam możliwości, jakie daje piękny język polski - i cieszymy się, że jest to zauważane przez twórców podręczników.

Uf, z tego wszystkiego to bym tylko „itp." znalazł bez problemu. No, może jeszcze parę „neo" - w recenzji jakiegoś Matrixa...

He, he, he. Już widzę te tematy na przyszłorocznej maturze: "Smuggler i Mr Jedi - z kim w literaturze antycznej utożsamiasz ww. bohaterów współczesnych". :))))

Wasz stały czytelnik

Może raczej „motyw szmuglerstwa w poezji romantycznej", np. „Powrót taty".

Przeciwnicy naszych redakcyjnych kolegów mogliby wtedy trawestować ów temat maturalny na literaturę „antypatyczną", czego raczej wolelibyśmy uniknąć.

Generał i Tolkien

Argh. Recenzja Lord of the Rings autorstwa EGM (CDA x/02) wśród fanów Tolkiena nadal budzi gorące emocje. Zatem kilka słów wyjaśnienia. EGM lubi Tolkiena, jednak nie darzy go bałwochwalczą fanowską czcią. Czytał go już wtedy, gdy nie tylko was, ale i niektórych waszych rodziców nie było jeszcze na świecie! Trylogię zna niemal na pamięć i regularnie zagina nas w pojedynkach ze znajomości jej treści (wiele lat temu wygrał nawet taki teleturniej „Kosmiczny test", właśnie z trylogii Tolkiena). Zatem wszelkie zarzuty o nieznajomość czy brak kompetencji w tej sprawie itd. panowie fani/krytycy mogą sobie odpuścić.

Druga sprawa - otwierający i zamyka-

SCHWYTANE W SIECI

Czyli co ciekawego o CDA w Internecie...

Źródła: fora CDP, GOL, ŚGK, TS, PRGK, serwisy internetowe itd , itd. (Za treść i formę listów nie odpowiadamy. Za to odpowiadamy na listy.)

Jesteśmy wkurzający!

„CD-Action denerwuje nas (bynajmniej mnie) dlatego że:
1. Uważają się nie wiadomo za kogo, za jakiś królów czy kogoś

Cesarzy, cesarzy lodów waniliowych! Za król(ków) uważaliśmy się 5 lat temu, ale nasze ambicje w tym czasie szalenie wzrosły. Za dwa lata chcemy osiągnąć status półbogów.

Nie jest to w żadnym razie prawda, a choć w żyłach niektórych redaktorów płynie błękitna krew - absolutnie nie uważamy, że w hierarchii społecznej stawia nas to wyżej niż czytelnika. (Proszę nam też wybaczyć śmiałość, ale pragniemy zauważyć, że słowo „bynajmniej" nie jest wcale - wbrew opinii niektórych - synonimem „przynajmniej". Sugerujemy to jedynie dlatego, że mylenie tych pojęć ujemnie wpływa na rozumienie tekstu. Mamy zbyt wiele szacunku do czytelników, by wytykać im bez wątpienia przypadkowe potknięcia językowe.)

2. Obrażają czytelników!

Co mi tu za bzdury chrzanisz, mrąkołągwo chondrylasta!?! :)

Z żalem stwierdzamy, że niektóre opinie wygłaszane w CDA można było właśnie tak odebrać. Z tego powodu wyrażamy skruchę.

3. Gazeta jest bez wyrazu!

Otwórz dowolną stronę - a zobaczysz MNÓSTWO wyrazów...

Postaramy się jeszcze bardziej uatrakcyjnić pismo, nadając mu coraz to nowe oblicza aż do momentu, w którym będzie jeszcze bardziej satysfakcjonowało czytelnika.

...i wogule jakoś tak"

I w strzegule tyż. To już argument nie do odparcia...

Jeśli nie sprawi to Panu nadmiernego kłopotu, prosimy o detale.

Antyfani i anty-antyfani

Wypowiedź antyfana antyfanów CDA...

„Widzę, że na siłę chcecie prowokować wojnę XXX z CDA. Jak idioci! Rzygać mi się tym chce, na każdym kroku, gnoicie CDA. Jak nie szanujecie redakcji to chociaż uszanujcie czytelników tego czasopisma. Może są wśród nas osoby, które czytają i CDA i XXX. A jak Ci się nie podoba CDA to dobrze, masz do tego prawo. Ale nie buntujcie wszystkich przeciw CDA. Żegnam, było mi bardzo niemiło przebywać na tym forum. Jest to mój ostatni post. Bo z chamami nie mam ochoty przebywać."

...I kontra antyfana..

„Wojna już (o klijenta) się zaczeła. a tutaj (przynajmniej ja) gnoje poziom pisemnictwa w CDA, a nie ludzi (bo wieżę, że po tylu latach są dość doświadczeni i mają dobry styl, lecz ktoś im na pokazanie klasy nie pozwala i piszą po lamersku) i nie czytelników bo to ich wybór (choć wolałbym żeby czytali XXX)."

Stoi taki jeden z batem za naszymi plecami i co napiszemy słowo dłuższe niż dwusylabowe - trzask po łapach. Nie będziesz mi się tu wymądrzał, cwaniaczku. To samo z trudniejszymi wyrazami. Na przykład - jeśli chcę napisać, że moje uczucia w stosunku do gry X są ambiwalent... Auaaa!!! Cholera... Co za służbista. W każdym razie gnoić też trzeba umieć, proszę pana Obornik-mena (bo jak nazwać tego, co gnoi? A?). Pisać bez błędów też trzeba się nauczyć. Zatem zanim zaczniesz gnoić poziom „pisemnictwa" (?) u innych, sam naucz się posługiwać w miarę poprawną polszczyzną.

Niezwykle nam przykro słyszeć te - niewątpliwie szczere - opinie na temat naszego pisma. Bylibyśmy wdzięczni, gdybyje Pan sprecyzował tak, byśmy w przyszłości - po ich rozważeniu - mogli uniknąć tych samych błędów.

„A tak poważnie to gdzie były bluzgi, no

jący recenzję wiersz to własny - autorski, przekład inwokacji z „Władcy Pierścieni". Tłumaczenie poezji zaś nie polega na mechanicznym i wiernym oddawaniu sensu oryginału, a na poszukiwaniu polskich odpowiedników fraz, które jednocześnie oddają klimat, treść, rytm i rym tłumaczonego fragmentu tekstu. Stąd „co lasem władają" zamiast „pod niebem" w odniesieniu do elfów ma tę przewagę (według autora), że się rymuje (a u Skibniewskiej - nie...), jest rytmiczniejsze i chyba nawet bardziej pasuje do elfów (co ukochały elfy u Tolkiena, no co?) niż owe niebo.

A na koniec dodam, że czytając teksty EGM wskazane jest wyposażyć się w poczucie humoru. Bo bez tego można się troszkę - hm - wystawić na odstrzał. Oto przykład.

„W dalszej części artykułu ów osoba wspomina, do jakich starców należy i jak to (...) czytał dzieło mistrza - z tym, że sugeruje, iż czynność tę wykonywał w XX wieku, a nie XIX (jakby była wtedy dostępna). Co to ma znaczyć? Z tego, co wiem, trylogia Tolkiena została wydana w 1966...".

W Polsce, i owszem. EGM od dobrych 40 lat jednak czyta Tolkiena także po angielsku. Ale nadal w XX wieku. :)

...a to jest wiek XX, a nie XIX. (...) W każdym razie trylogii wtedy nie było, i basta. Albo „Wielkiemu Fanowi Tolkiena" w głowie się poprzewracało ze starości.

Andrzej Siedlecki, łowca baboli

A byli też tacy, co z powagą tłumaczyli EGM, czemu to nazwa owocu „me-l(l)on" otwierała bramę Morii (albo że Tony Tough NIE był dziewczynką). Ludzie, mniej powagi podczas lektury naszych tekstów!

Przekazaliśmy Generałowi wszelkie uwagi - obiecał je rozważyć. Jednocześnie informujemy, że wspomniane powyżej błędy nie były spowodowane niewiedzą autora, ale lekko żartobliwym tonem, w świetle którego recenzja ta była pisana. Rozumiemy, że żarty niezrozumiałe są żartami złymi - i w przyszłości będziemy na ten aspekt recenzji Generała uczuleni.

Odezwa pokutnika

Drodzy Rodacy! Chciałbym poruszyć pewną kwestię, która, jak mi się wydaje, jest dość ważna. Mianowicie dotyczy to wszelkiej maści listów pisanych do CDA. Niech każdy, kto coś napisał, przeczyta swój tekst, najlepiej kilka razy. Po co? Otóż, po to, aby uniknąć bezsensownych wypowiedzi, które wpływają do skrzynki mailowej CDA. Wiem, co piszę, bo sam napisałem maila do CDA. „Cóż w tym dziwnego?" - zapytacie. Rzecz polega na tym, że ja właśnie nie przeczytałem dokładnie tego, co wystukałem, a potem zostałem zmieszany z błotem przez naszego kochanego, szanownego (tu jeszcze dużo komplementów - całkiem serio) Smugglera. I wiecie co? Nie uważam, bym na tym stracił. Znaczy na tym zmieszaniu z błotem. Myślę nawet (nawet raz mi się udało),:) że wyszło mi to na dobre. Udowodniło, że należy myśleć, co się robi, co się pisze i że w ogóle trzeba myśleć. Odpowiedzi napisane przez Smg. wcale nie są ironiczne itd., tylko dlatego, że on tak chce (a chyba jednak trochę chce). Otóż, chciałem uświadomić drogich rodaków, że takie odpowiedzi mają na celu nie tyle ośmieszenie piszącego, ile dać mu do myślenia nad tym, co zrobił/napisał/itd. (niepotrzebne skreślić). (...)

Paszczak

Dziękujemy Panu serdecznie za próbę usprawiedliwienia i zrozumienie dla naszego kolegi. Redakcyjnemu gremium jego odpowiedzi również nie wydawały się złe, może czasem niestosowne. Należy jednak również patrzeć na to, jak odbiera je ogół czytelników. Ze względu na dobro pisma i jego wizerunek nie możemy wciąż tolerować takich praktyk.

Co byś zrobił?

Smuggler, co byś zrobił, gdybyś dostał w swoje łapy mail o treści „Wasze pismo jest do luftu, solucje piszecie beznadziejne, w ogóle jak tacy starzy profesjonaliści mogli się tak zeszmacić?! Jesteście popierającym piractwo kolektywem bezimiennych robotów! Rzućcie tę badziewiastą formułę i zacznijcie pisać tak jak kiedyś w starych pismach! Aha, i nie odpowiadajcie na łamach, bo i tak nie kupuję waszej gazetki... Nie odpisujcie wcale albo odpiszcie mi na konto mailowe. Podpisano: Przedsiębiorca Pogrzebowy" – czy byś:
A. Zaczął się rozglądać za zardzewiałymi grabiami?
B. Puścił list na łamach ze zjadliwym komentarzem?
C. Olał pacana?
D. Podwinął ogon i odpisał grzecznie, choć buc był bezczelny (ale nie rzucał miechem)?

Bo ja, nie ma się co chwalić, wystosowałem mail o powyższej treści do konkurencji. A ci... podwinęli ogon i grzecznie odpisali, że mamy demokrację, a taka, a nie inna jest formuła ich pisma i „nie zamierzają z siebie robić drugiego CDA".

Koledzy z konkurencji mieli rację, a ich odpowiedź była jak najbardziej poprawna, grzeczna i wyważona. Redakcja CD-Action jednak raczej by list w ogóle pominęła, gdyż jest on niekonstruktywny i pełno w nim oszczerstw - w szczególności dotyczących tego, jako byśmy popierali piractwo.

W zależności od nastroju każda z tych możliwości jest prawdopodobna. Przy czym C i D są dużo mniej prawdopodobne niż A i B. A tak na marginesie - niełatwo zrobić z siebie drugie CDA. Wielu próbowało...

Co za banda łosi, jak można było tak się zeszmacić za garść marnych złotówek tudzież kilka złotych więcej...? Kim byście byli, gdybyście włazili w d... każdemu idiocie zasypującemu was bluzgami. Szkoda gadać. (...)

Pozwolimy się z Panem nie zgodzić. Nie uważamy grzecznego i konkretnego odpowiadania za przejaw zaprzedania się - to kwestia kultury osobistej.

Daj se luz. Każdy tak odpowiada, jak uważa za słuszne i jak mu naczelny pozwala. :)

Dobra, kończę, bo na zegarze godzina 3:25, a ja mam przed oczami dziwny elfekt, tfu, efekt mgły ((c) 2002 Lorrain; mam nadzieję, że się nie obrazisz...)

Doktor Woland Extraordinaire

Urozmaicajmy bluzgi :)

*Czemu bluzgi CDA są tak mało urozmaicone? Ciągle tylko "!@&%$!!%&^@" lub "CDA to *******!!!". Może zrobić minikonkurs na najfajniejszy bluzg? Ja osobiście uważam, że jesteście bandą chendorzonych gamratek hanzy gerylasów, którzy wrażali wam drzewca swych rochantyn w rzyć, lżąc niemiłosiernie. Dla postronnych - to wszystko po polsku!*

MAH3, też z Żyrardoowa

gdzie??? Nikogo nikt nie obraził, większe ciekawostki i wiązanki słyszy się i widzi w parlamencie. I co? I nic. Zwykła konkurencja. Te rzekome bluzgi to taki humor, a że czasem nie ma poczucia humoru to inna historia."

A, takowe bluzgi (shit, g*** itd.) to „taki humor"? No, to pożartujmy sobie szampańsko: jesteś big qpa. Ha! ha! ha! ...Co, czemu się nie śmiejesz? Nie masz poczucia humoru? (Aha, rozumiem: jak MY mówić na kogoś „kupa" - to być dobra dowcip. Ale jak ktoś NAS tak nazwać - oooo, wielka obraaaaza być mnóstwo za bardzo! No nie?)

Uważamy mimo to, że nie jest to humor najwyższych lotów. Co więcej, może być zinterpretowany niezgodnie z zamiarami i przez to zranić.

Kompleksy Smugglera

„Wielu ludzi drażni CDA. Hej to wolny kraj, tylko powiedzcie co was tak drażni? Czy opiewane już „chamstwo" w listach do redakcji, które osobiście też mnie razi, ale z innych powodów. Nie podoba mi się, jak człowiek po 30-stce naśmiewa się z 12 - 15-latków. No ale skoro robi to namiętnie i na jedną nutę od tylu lat, coś w tym musi być pasjonującego... może leczy kompleksy..."

Albo leczę uraz z czasów, gdy byłem molestowany przez wściekłą krowę (a miałem wówczas 89 lat)? Albo jestem agentem Nin(j)ą i do pracy chodzę w kabaretkach? Oj, można takie teorie długo wysnuwać...

PS Z chęcią chciałbym mieć znów góra 20 lat, bo wtedy wyśmiewałbym tych 12-15-xx-latków z dużo większą energią i pasją - ale cóż zrobić... starość. :(

Tego typu odpowiedzi nie były próbą leczenia kompleksów naszego redakcyjnego kolegi, a jedynie charakterystycznym dlań sposobem wyrażania przekonań. Nie ukrywamy, że niekiedy odpowiedzi te świadczyły o pewnej nadpobudliwości - niejednokrotnie celowo prowokowanej przez czytelników. Dłuższe leczenie sanatoryjne, na jakie wkrótce się uda, powinno pomóc...

Dziwności

Kiblowy krytyk

„XX i XX są już kultowymi gazetami XXX był nowy ale miał swój klimat a CDA to kicz gówienko ich recenzje są tak płytkie, że ciekawsze teksty czytam w szkolnym kiblu na ścianie jak się odlewam".

Zatem - albo w szkole masz wyjątkowo uzdolnionych literacko kumpli (postaraj się im dorównać...), albo teksty w stylu „Kaśka to stara [fiu, fiu]" doprowadzają cię podczas siusiania do intelektualnego orgazmu (albo i nie tylko?). Czy jest to jednak powód, by chwalić się publicznie?

PS Nie zapomnij potem umyć rąk.

Taka odmienność stylów tych tekstów spowodowana jest zdecydowanie różnym typem „odbiorcy docelowego" pisma i tego, co jest napisane na ścianie w toalecie. Z żalem stwierdzamy, że mimo wszystko nie możemy zmienić profilu na taki, który by Panu odpowiadał.

Sataniści z CDA!

Dark Elf: Taaak. DOKLADNIE TAK!!! Nie dość, że dali Sina (sin (ang) - grzech :P) to jeszcze na płytce z Sinem znajduje się równiutkie !!!!666!!!!! MB. Hmmm, już wiem skąd ta sprzedaż i nakład.... Smugg podpisał traktat... Zgadnijcie z kim...

Zaiste - niezwykły to przypadek! A może to taki żart programistów, adresowany dla uważnych użytkowników? Zdecydowanie zapewniamy, że gra nie niesie z sobą żadnych treści satanistycznych.

pecet007: Zastanawiające się jest czego to ludzie nie zrobią żeby tylko dostać się do „Schwytane w sieci" To oburzające, i demoralizujące zarazem.

He, he! :)

wildwolf: wszyscy wiedza czemu maja taki nakład - bo tyle ludzi kupuje z ciekawości - jak wiadomo ciekawość to pierwszy stopień do piekła... buhahuahahahaha...

Karl_o: Ojojoj ale się narobiło:/. Dobra, powiem wam prawdę. Przybyłem tutaj aby zniszczyć Ziemię. Jak nie dacie mi zaraz jakiejś dziewicy i miliona $ to zniszczę cały świat!!! Buahahahahaha!!!

biały kot: Ehhhh, z dziewicą to może być ciężko...

A raczej po polskiemu, gdyż po polsku pisze się „chędożonych" i „rohatyn", a zamiast hanza geryląsów lepiej powiedzieć „oddział partyzantów". :) (Co, czytuje się Sapkowskiego? To uważaj na broń konfesjonalną!) Ale poza tym pomysł się nam podoba. Z pewną ulgą przeczytam np., że jestem „męskim narządem rozrodczym o przerwanej ciągłości tkanek", a nie jak zawsze w pewnego typu listach „ty @#$$% złamany!!!". Zawsze to jakaś odmiana...

Gratulujemy szerokiego zasobu słownictwa, wynikającego niewątpliwie z dużej świadomości językowej i niebywałego oczytania. Jednakowoż uważamy, że jakiekolwiek znieważanie innych osób jest „nie na miejscu", w szczególności w piśmie przeznaczonym dla młodzieży.

Panopticum

Oto recęzja jaką napisałem o waszym piśmie na lekcje języka polskiego. Cała klasa zbijała ze śmiechu :))))))) Dzięx za piątke!!!

Dno, czyli poniżej poziomu przyzwoitości

Od kilku lat dostępne jest znane wszystkim komputerowcą czasopismo „CD EJKSZON".

Jak widać znane jest nie tylko komputerowcą, ale nawet komputer-baranką.

Gratulujemy oceny bardzo dobrej i jednocześnie wyrażamy ubolewanie pod adresem polskiego systemu szkolnictwa (celowo pozostawiliśmy oryginalną pisownię listu). Jeśli jednak jest Pan dyslektykiem, przepraszamy. Choć i dysleksja nie usprawiedliwia rażących błędów stylistycznych (i nie tylko), jakie pojawiły się w dalszej części Pana pracy.

Ten co miesięczny miesięcznik ukazuje się co miesiąc z miesięcznym opuźnieniem w kioskach RUCHU i sklepach z prasą.

Jeśli ktoś jest tutaj opóźniony, to raczej nie my (przynajmniej pod względem gramatyki i ortografii)...

Myli się Pan - w przypadku CD-Action lepiej raczej mówić o miesięcznym wyprzedzeniu. Jeśli jednak do kiosku, w którym się Pan zaopatruje w pismo, dochodzi z opóźnieniem, proszę to zgłosić - postaramy się o interwencję.

Na co miesięcznych, dennych, starych, porysowanych, niedopalonych i zawirusowanych płytkach znajdują się gry i programy z w/w wadami. Cechą rozpoznawczą tejże gazety jest również kilkuletnia niecałkowicie pełna wersja gry która po jednorazowym urzyciu i przetopieniu nadaje się jedynie na słabej jakości smar do czołgu. Po przeczytaniu pierwszych 20 stron stwierdzam, iż gazeta mimo swojej tematyki jest poważną konkurencją dla „Anonsów".

Nie wiem, czy to prawda, bo nie czytam rubryki z anonsami. A skoro już ty ją czytasz, zamieść tam też własny: „odrobinkę oleju do głowy, może być mocno zużyty, byle tylko był, kupię - pilne". A za gazetę to się jeszcze policzymy. :)

Po przeczytaniu kolejnych 30 kartek samych recenzji można zauważyć wiele błędów ortograficznych i stylistycznych a w tym rażącą liczbę powtórzeń!!!

Oj, tak - szczególnie często powtarzają się literki „a" i „e" - czasem w jednym słowie kilka razy. Swoją drogą - znasz to przysłowie o kimś, co zauważy słomkę w cudzym oku, ale nie widzi belki w własnym?

W miarę czytania Pana listu coraz bardziej utwierdzamy się w przekonaniu, że pisał go Pan w tonie żartobliwym. Jeśli było tak w istocie, przepraszamy wszystkich za nasze - nazwijmy rzecz po imieniu - ośmieszanie się wynikające z niezrozumienia przesłania Pańskiej wypowiedzi.

Na kilku ostatnich stronach czasopisma znajduje się dział z listami czytelników. Uderzające jest chamstwo udzielanych odpowiedzi. Tutaj można zacytować odpowiedź na list chłopca proszącego jedynie o kilka tapet Skody i Alfy Romeo. Redaktor odpisując ukazuje swoją artystyczną dusze słowami „A jak nie - to w ryj?".

O, przepraszam - „a jak nie, to w buzię". Teraz brzmi lepiej, prawda? A jak chcesz się przekonać, co to jest „uderzające chamstwo" – poczekaj, aż cię dopadniemy z gumowym bejsbolem i kurczakiem w dłoni (w odwecie za gazetę).

Czy to list żartobliwy, czy nie - ma Pan całkowitą rację, że tego typu słownictwo nie powinno się w żadnym razie pojawić na łamach. Autor owego komentarza i korekta poniosą konsekwencje zaistniałego zdarzenia.

Podsumowując fakty kupienie tej gazety (dwa gumowe bejsbole!!! - Smg) ***jest równoznaczne z wyrzuceniem pieniędzy w błoto. Dla zainteresowanych tanim papierem toaletowym lub sztuką origami to idealny produkt. Cena wynosi ok. 20 złotych".***

Łukasz Kuczkowski

Nie wiem, w której klasie postawili ci za to piątkę. No, chyba że była to ocena sumaryczna: 1 za styl, 1 za ortografię, 1 za trzymanie się faktów, a do tego 2 za chwilkę rechotu - ale nie z treści recenzji, a raczej z jej autora. Ale cóż „taka Rzeczpospolita, jak jej młodzieży chowanie". Bieeeedna Polska.

PS Bardzo trafny tytuł nadałeś własnej - hm - elukurbacji. Trudno o jej celniejsze podsumowanie. Za to masz u nasz szóstkę... walnięć gumowym kurczakiem.

Ladies` (SHOCK) Corner

Kiedyś opowiadałam swojej małej siostruni bajkę o martwym lwie. Jest to opowieść o szczątkach lwa, wokół którego zbierały się całe stada sępów, aż w pewnym momencie jeden z nich podleciał, złapał za oko, wyrwał wraz z kawałkiem mózgu i odleciał, ukazując w oczodole lwa białe robaczki objadające go od środka (wcale nie jestem sadystyczna). ;) Nagle usłyszałam ze strony małej pełne bulwersacji i obrzydzenia „gu".

Błeeeeee! Co to za obleśna bajka?! :(((Guuuuuuuuuuu... a nie bajka! Pfeee. Tfu! Pfu. Fuj.

Bajka to zaiste szokująca, zdecydowanie nie popieramy Pani działań. Wbrew pozorom takie opowieści mogą się dziecku utrwalić w pamięci i ujemnie wpłynąć na jego kondycję psychiczną.

Musiałam przestać opowiadać o dalszych losach lwa, lecz nie raczyłam rozwijać historii andersena- i grimmopodobnych, bo to one ukazują naturalistyczne reakcje mężczyzn. Dla przykładu podam bajkę o śpiącej królewnie. Wiadomo, że królewna tylko po dotknięciu kolca (jeśli to nie kolec - to przepraszam za pomyłkę, nie pamiętam zbytnio tej bajki) dodała sobie przydomek „śpiąca". Ale czy ktoś, kiedyś zadał pytanie, jak w tym momencie poczuł się mały bezbronny kolczuś? Nie dość, że musiał ciągle sterczeć w urządzeniu do przędzenia, to jeszcze podeszła do niego wielka poczwara, dotknęła go... nie, to zbyt delikatne określenie... WYKORZYSTAŁA go i jak gdyby nigdy nic, poszła sobie spać, nie poczuwając się do odpowiedzialności za los kolca. Śpiąca królewna zachowała się zupełnie jak MĘŻCZYZNA. Przyszła, zrobiła, co swoje (...) i odpłynęła w krainę snu, nieświadoma nawet wyrządzonego bólu.

...O, mój Bożeee! Feministka!!! Aaaa... Ratunku!!!

Gratulujemy niezwykle inteligentnego, acz niekoniecznie prawidłowego rozumowania. Niezwykle zabawne spostrzeżenia.

Albo bajka o Czerwonym Kapturku. Każdy pamięta te pytania: „babciu, a dlaczego masz takie wielkie oczy?" lub „babciu, a dlaczego masz takie wielkie zęby?". Gdyby nie reakcja wilka (zjedzenie Kapturka - na zdrowie), dziewczyna zadawałaby dalej pytania „babciu, a dlaczego masz takie małe piersi?", „babciu, a dlaczego masz taki nieświeży oddech?", „babciu, a dlaczego masz nieogolone nogi?". Takie pytania padają z ust udających nieświadomych mężczyzn. To ONI zwracają zawsze uwagę na nasze (kobiece) mankamenty, niedociągnięcia natury! Żadna kobieta nie powie drugiej kobiecie „słuchaj, twój makijaż wygląda jak nieudana próba pomalowania się w toalecie podczas hamowania pociągu".

Ale też żaden facet nie powie drugiemu „nie mogę patrzeć, jak obgryzasz paznokcie u nóg". Poza tym MY uważamy, że pierdnięcie może być zabawne. :)

CD-Action nie jest miejscem na analizowanie stosunków damsko-męskich, choć nie możemy się powstrzymać przed pokusą zacytowania dowcipu „co sprawia największą przyjemność kobiecie? Świadomość własnej urody? Nie. Jej brak u innych kobiet". Przy okazji - znów - gratulujemy niezwykle błyskotliwej interpretacji.

I co my, kobiety, możemy z WAMI zrobić? Wiemy, że istnieją mężczyźni, którzy doskonale znają nasze problemy, lecz okazują się homoseksualistami. A co z resztą facetów? Czy pozostaje nam zaakceptować ten podgatunek istot małorozumnych? Czy też mamy dalej udawać podporządkowanie na rzecz wytresowania was? I to drugie wychodzi nam, kobietom, najlepiej! Żyjcie nadal w nieświadomości, że to wy nas zdobywacie, my i tak po wsze czasy będziemy wami kierować!!!

Uważamy, że mimo wszystko idealnym rozwiązaniem byłoby równouprawnienie - nie zaś jakiekolwiek zwierzchnictwo i patrymonialna pozycja którejkolwiek ze stron.

Już dawno ktoś (*) powiedział „my rządzimy światem, a nami kobiety".

Pozdrawiam wszystkie wyzwolone kobiety, wspaniałą redakcję, Smugglera, który musiał to czytać - i mojego kochanego Lewego z Płocka.

Doskonale zna twoje problemy? :)

PS Jesteście gorsi od KAWAII, gdyż KAWAII zamieściło zdjęcia waszej nowej siedziby (bardzo ładna). No i co numer na łamach czasopisma ukazywane są zdjęcia Mr Jediego, w dodatku topless!!!

Heteryczka

Nie możemy odpowiadać za zabieg redakcyjnych kolegów, które uznajemy za wątpliwą reklamę pisma. CD-Action jest magazynem poważnym, kierowanym do osób, które są zainteresowane rozrywką komputerową, nie zaś tymi, którzy o niej piszą.

My nie jesteśmy pismem, w którym naruszane są wartości, propagowana magia (wiem, jest napisane „manga" - ale kto by to czytał dokładnie), pornografia i obce rdzennie Prawdziwym Polakom, zdegenerowane przejawy egzotycznej kultury!!! ;) A zdjęcia topless (facetów!) w ogóle się nam nie podobają!

(*) wiem, kto - ale nie będę szpanował znajomością nazwisk. Tym bardziej, że to wiedza na poziomie gimnazjalnym :)

Pornopticum :)

(...) Wasze, co najmniej głupawe podteksty erotyczne, nie zawsze są takie śmieszne, a z CDA powoli robi się softporno dla 13-latków.

Znam takich (niekoniecznie 13-latków), co podniecają się nawet na widok nagiej... prawdy. Ale nie odpowiadam za ich nadmierny poziom testosteronu (albo i estrogenów?) oraz chore skojarzenia podczas lektury. Każdy widzi to w tekście, czego mu brak w życiu.

Pana spostrzeżenie dziwi nas niezmiernie, gdyż w tekstach staramy się unikać wszelkich treści, które mogłyby być opacznie zrozumiane lub niewłaściwe dla dziatwy. Będziemy wdzięczni za wskazanie miejsc, w których znalazł Pan owe oburzające materiały, postaramy się zaradzić tej sprawie i przedsięwziąć kroki, które będą miały na celu uniknięcia podobnych incydentów w przyszłości.

A poza tym zauważyłem jeszcze coś, napiszcie jaką niepochlebną opinię na wasz temat zamieściliście nie gdzie indziej, jak w Panopticum.

Niepochlebne i głupie - w Panopticum. Niepochlebne ale mądre lub w miarę madre - w innych miejscach w AR. Sprawdź gdzie znajdziesz swój list.

Naprawdę, nie wszyscy są wami zachwyceni, a wy od razu dajecie do zrozumienia, że taki list to dno i beznadzieja. Prawda?

decks

Tylko w wypadkach gdy brak zachwytu wyrażony jest chamsko lub głupio w stopniu wyższym niż AR-owska norma (wysoka przecież...) przewiduje.

Ludzie i ludziska

Czy zdajecie sobie sprawę, że wasza farba j i po paru stronach kręci mi się we łbie tak, że nie mogę utrzymać szklanki z wiśniówką?***

Grzesio

To teraz już wiem, czemu po każdej redakcyjnej imprezie tak mi łeb pęka! Od oparów farby drukarskiej!!!

Niestety jest to od nas niezależne. W tej sprawie skontaktujemy się z drukarnią, by podjęto stosowne kroki.

***

Muszę was jednak pochwalić za umiejętności marketingowe. Gdyby nawet wasz magazyn wychodził na Antarktydzie, zwiększylibyście jego sprzedaż przez dodawanie lodu gratis.

Lamerman

A na Saharze - poprzez dołączanie kremu na odmrożenia. :)

Dziękujemy za pochwały, choć tę analogię uznaliśmy za nie do końca trafną. Lód na Antarktydzie to zjawisko powszechne i ogólnie dostępne. Zaś nasze pełne wersje i gadżety dodawane do pisma tak sklasyfikowane być raczej nie mogą.

***

Cześć, piszę od was po raz pierwszy. Czytuję wasze czasopismo już prawie od 1995.

Nie zaimponujesz mi tym. Ja odpowiadam w CDA na listy od połowy 1954 r.

Słowo „prawie" jest w tym kontekście wysoce adekwatne, gdyż CD-Action ukazuje się od 1996 roku.

Mniejsza o szczegóły, mam do was parę pytań.

1. Czy są plany Max Peyn 2

Ja mam tylko plany Wrocławia. Ale kiedy czytałem, jak przerobiłeś ten tytuł - czułem duży peyn inn may azz! :) Plany stworzenia sequela Max Payne'a faktycznie istnieją.

Jeśliby odnieść się do reguł marketingowych rządzących show businessem - sequel tego przeboju niewątpliwie pojawi się na rynku.

4. Co mam zrobić, by uruchomić Deathtrap Dungeon.

Ja zacząłbym od włożenia CD do napędu i dokładnego przeczytania instrukcji, w której - choć to zabrzmi niewiarygodnie! - opisano tę szaloną tajemnicę...

W razie kłopotów z uruchomieniem gry sugerujemy zapoznać się z jej dokumentacją. Jeśli i to nie pomoże, prosimy o dokładny opis problemu - postaramy się w ramach możności pomóc.

Ogółem rzecz biorąc wasze czasopismo jest na pierwszym miejscu na mojej liście (choć deczko drogachne)

Tiger (331 z dopiskiem w sieci)

Ogólnie rzecz biorąc, twój list sprawił nam deczko radości, zaś o co ci chodzi w tym nawiasie obok ksywki - tego nikt u nas nie potrafi wyjaśnić. Gumowy kurczak z wysiłku aż się zwulkanizował i zniósł kauczukowe jaja (oba) - i nic. Nadal nie wiemy - osssoo hozzzi...

Serdecznie dziękujemy za ciepłe słowa.

***

Czemu niektórzy redaktorzy mają kilka ksywek?

Mają, widać, bogatą osobowość i problemy z tożsamością.

W większości przypadków podpisują się własnymi „rdzennymi" ksywkami, niekiedy tylko dostosowując je do treści artykułu bądź tematyki. Pozwalamy sobie na takie zabiegi, ponieważ uważamy, że najważniejsza nie jest osoba autora, ale treść artykułu.

Czy wiecie, co teraz robię (oprócz pisania listu)?

Zizz

No jasne. Ale nie powiemy, bo znowu będą narzekać, że lansujemy seks na łamach. Jest też inna możliwość - w takim razie nie pomyl rąk: tej z listem i tej z miękką papierową taśmą!

Z przykrością stwierdzamy, że nie. Zbyt mało danych, by ekstrapolować sensowną odpowiedź.

***

Nie podoba mi się, że Click zżyna od was klimat. (...) Odpowiadają chamsko albo z jajem. Powinniście to z nimi uzgodnić.

Inferno z Siedlec

Już to uzgodniliśmy. W miesiące liczące 31 dni to my odpowiadamy z jajem, a oni chamsko. W te krótsze - na odwrót. Dodatkowo w numerze kwietniowym robimy ogólną chamówę (jak widać), a oni nie tylko robią sobie jaja, ale na dodatek je malują w różnokolorowe wzorki - i w koszyczkach wystawiają na widok publiczny. Wstręciuchy.

W CDA nie pojawią się już w ogóle niepoważne i chamskie odpowiedzi - ukróciliśmy już ten proceder.

***

Nie wiem czy pod dobry adress wysłałem maila ale poprostu temat mówi sam za siebie nie wiem kto pisze te artykuły i kto korektę robi ale chyba domaga się zwolnienia przecież wy takie głupoty piszecie.

Korekta, po lekturze tego listu - faktycznie domagała się zwolnienia w trybie natychmiastowym. W trosce o własne ciągle jeszcze zdrowe zmysły.

W przyszłości nie planujemy redukcji zatrudnienia, jednak będziemy wdzięczni za konstruktywną krytykę, która pozwoli nam poprawić jakość publikowanych u nas tekstów.

Taki artykół „GRY i PC? Perspektywy roku 2002„ i mam pytanko, co to za fotki koło siebie technologie z różnicy 15 lat jak nie więcej co za ściema jakiś XT marny i koło niego XBOX ludzie jak jusz walicie ściemę to walnijcie jakiegoś PC w fajnej obudowie i z 20" LCD a nie XT.

I na czym będzie wówczas polegała ściema?

Ma Pan rację, sugerowany przez Pana typ sprzętu rzeczywiście lepiej by się komponował z tekstem. W przyszłości podobnych niedopatrzeń postaramy się unikać.

Poza tym, czy wy graliście na konsoli kiedyś - przecież tam jest biedna grafika do bani powiedział bym na konsolach to nie grafika efekty kakaowe i gry biedne (chyba że was świat pokemonów fascynuje)

Pikaczuuuuuuuuuuuu! ...Co mówiłeś?

My, recenzenci, interesujemy się grami wszelkiej maści, bez względu na różnice tematów.

jak byście walnęli fotki na czasie to koło tych XT powinny stać atarynki 2600 wyglondające jak farelka i joye od 8 bitowców i to było by porównanie.

Może jednak warto - oprócz oglądania obrazków w tekście - poczytać tekst?

Dziękujemy za tę opinię, jednak sugerujemy bardziej uważne zapoznanie się z treścią artykułu - uważamy, że takie zdjęcie nie poprawiłoby czytelności ani ideowej wymowy tekstu.

Poza tym pamiętam jak kiedyś tesz oglondałem wasze czasopismo i co widzę testy sprzętu na 1 stronie jakaś grafa na 250 klatek na sec na drugiej przy teście innej karty ma 200 i co wy odstawiacie patrzałem ten sam, sprzęt tylko grafami się ruźnią tylko i inne wyniki nie kumam was ktoś wam kasę daje za drukowanie głupot.

Pocieszę cię, że my też tego - listu - nie kumamy. Ni w ząb! A za wydrukowanie tej głupotki jakieś 500 zł mi wpadło. :) Dzienks!

Nie jest to w żadnej mierze błąd - tak duże różnice w wyświetlaniu liczby klatek na sekundę spowodowane są właśnie odmiennymi kartami graficznymi.

Dla mnie CDA to lamerska gazeta i prawie same głupoty są w niej (nie było nawet recenzji Tactical opsa Assult on terror [oj była, była! - Smg. Nie tylko Opsa ale i H-opsa-sa do lasa nawet...] ***a nie tylko CS-a wspomagacie i w ogóle Q3 i wszystko co jest na tym enginie.***

CS-a? A gdzie, i kiedy, widziałeś w CDA coś o CS-ie? A najbardziej to ostatnio wspieramy UT2003 i Unreal 2, i Doom 3, które - jak wiadomo – powstały na engine'ie Q3. :P Zgadza się wszystko - prócz faktów.

Redakcja nie jest zobowiązana jakąkolwiek umową z żadną firmą developerską - nie może zatem być tu mowy o faworyzowaniu gier opartych na engine'ie Quake 3. Recenzowane są po prostu takie gry, jakie trafiają do redakcji. Faktem jest, że spora ich część bazuje na engine'ie graficznym ID Software - tu ma Pan całkowicie rację.

PS I tak klimat to był w dukenuken 3d, a nie quak 1 czy innych g* nie graliście i nie wiecie i głupoty piszecie.***

Patryk

Zapewniamy, że własne opinie opieramy tylko i wyłącznie na doświadczeniach. Dziwi nas uwaga Pana na temat tego, że Duke Nukem 3D nie przypadł redakcji do gustu - w rzeczywistości ma on w składzie CDA bardzo dużą liczbę miłośników.

Teraz już wiemy, że głupoty piszemy. Też potrafię rymować, a co - umiem się zachować! Nie wiemy za to, czemu połowa redakcji po lekturze tego listu turlała się po podłodze? Albo skakała na jednej nodze.

odpisywali i rymowali...

Smuggler & Mr Jedi
ludzie ze stali, co się boją robali
a dopisywał się Qn`ik, który zrobił unik

Tipsy

American Conquest

Naciśnij **[Enter]** i wpisz: **money** - dostaniesz 50 000 wszystkich surowców.

Command & Conquer Generals

Graj Rosją. Otwórz konsolę i wpisz: **Russia:Yuri_Relived**, a jednostki będą się nazywać tak samo jak w starych grach z cyklu C&C.

Ghost Recon: Island Thunder

Naciśnij **[Enter]** na klawiaturze numerycznej - by włączyć konsolę, wpisz jeden z poniższych kodów, a następnie wyjdź klawiszem **[Esc]**:

mark - zaznacza miejsce teleportacji
mark2 - zaznacza 2 miejsce teleportacji
extremepaintball - tryb paintball
loc - pokazuje współrzędne lokacji
boom - wstrząsa ekranem
setgama - ustawia gammę w zakresie 0,0-1,0 (standardowo 0,5)
names - włącza nazwy obiektów
squirrelkite - wyrzutnia wiewiórek
god - popełniasz samobójstwo
rock - przejmujesz bazy wroga
teamsuperman - god mode dla zespołu
teamshadow - niewidzialność dla zespołu
teleport - teleport
spawn - teleportuje do ustawionych lokacji
toggleshowactorstats - pokazuje statystyki aktorów
toggleai - włącza/wyłącza AI
tracers - włącza/wyłącza tracery
toggleshowframerate - pokazuje fps-y

Harry Potter i Komnata Tajemic

Miotła 2000
Drugiego dnia w szkole masz się udać na ćwiczenia w Quidditch. Jeśli uzyskasz ocenę B lub lepszą, dostaniesz od kapitana latającą miotłę Nimbus 2000. Możesz na niej latać po terenie szkoły, ale tylko w dzień. Nie możesz także wlecieć do szkoły, a wylądować będziesz mógł jedynie w miejscu startu.

Nieskończone życia
W Komnacie Tajemnic zniszcz znajdujące się na ścianach obrazy, a otworzysz przejście i będziesz miał nieskończone życia oraz 100 punktów dla Gryffindora.

Karty czarodziei
Wiele z nich znajdziesz w skrzyniach w Borrow oraz Diagon Ally. Bardzo szybko można je także zdobyć, grając w gry Neville'a, przede wszystkim wyścigi na miotle.

Więcej skrzyń ze skarbami
Gdy nauczysz się zaklęcia Incendio, a dodatkowo masz Nimbus 2000, leć w górę, a następnie w puste miejsce pośrodku zamku. Wyląduj tam, a potem zapal wszystkie świece zaklęciem. Pojawi się skrzynia - w niej znajdziesz karty wiedźm lub czarodziei.

Mnóstwo fasolek wszystkich smaków Bertiego Blottsa
Udaj się na wieżę Gryffindoru - w rogu coś zobaczysz. Zaatakuj to za pomocą Flipendo, a wypadną trzy fasolki. Ponieważ dalsze ataki nic nie dadzą, cofnij się nieco za róg i wróć tu ponownie. Tym razem zadziała - wystarczy powtarzać do momentu, aż będziesz miał pełną torbę.

Fasolki - sposób drugi
Gdy zdobędziesz Nimbus 2000, zabaw się w przelatywanie przez unoszące się nad Hogwartem kręgi. Niebieski to 10 fasolek, żółty - 1, czerwony - 3, a zielony - 2.

Realm Of Hepumia

Wpisz podczas gry:
WILDMAGE - nieskończona amunicja
GETALIFE - 12 ekstra żyć
TAKSFREE - 1500 sztuk złota
THERMION - zabija wszystkich wrogów
ELEKTRON - jak wyżej

Test Drive

Wszystkie wozy i trasy
Aby mieć do nich dostęp w trybie kariery, kiedy tworzysz nowy profil - wpisz się jako: **KDYNBFCH**.

Dodge Viper GTS G4
Aby go odblokować, najpierw musisz ustanowić nowy rekord trasy, następnie wpisać się na listę jako: **KQXYKGVY**.

Aston Martin i Jaguar
Aby mieć dostęp do Aston Martina db7 SOUNDMAX, Jaguara XK-R SOUNDMAX i Jaguara XKR Analog Devices, musisz ustanowić nowy rekord trasy, następnie wpisać się na listę jako: **SOUNDMAX**.

Superprzyspieszenie
Wybierz Ferrari, a podczas wyścigu, gdy tylko będziesz chciał uzyskać maksymalną prędkość - wciśnij klawisze **[Z]** i **[R]**.

Dodge Viper GTS
Musisz wygrać wyścig na trasie 27 w Story Mode.

Dodge Viper GTS-R Concept
Musisz albo pokonać Clarka we wszystkich wyścigach, albo wygrać wyścig na trasie 45 w Story Mode.

Ford GT
Musisz pokonać Vasily'ego we wszystkich wyścigach.

Ford Mustang
Musisz wygrać wyścig na trasie 7 w Story Mode.

Jaguar XJ220
Musisz wygrać wyścig na trasie 33 w Story Mode.

Reese's Chevrolet Camaro
Musisz wygrać wyścig na trasie 9 w Story Mode.

Shelby Cobra 427 SC
Musisz wygrać wyścig na trasie 5 w Story Mode.

Skeeter's Chevrolet Chevelle
Musisz wygrać wyścig na trasie 26 w Story Mode.

Końcowe bonusy
Po ukończeniu Story Mode w dowolnej lokacji odblokujesz tamtejsze trasy w trybach Single Race i Cop Chase, a dodatkowo otrzymasz jeszcze parę wozów.

Zależnie od miejsca będą to:
San Francisco: Chevrolet Corvette L-88, Jaguar XK-R, Lotus Espirit V8 oraz Lotus Elise.

Londyn: Chevrolet Chevelle SS 454, Skeeter's Pontiac GTO, a także Aston Martin DB7 Vantage Police Car, Lotus Espirit V8 Police Car i Jaguar XK-R Police Car - te ostatnie tylko w londyńskim Cop Chase.

Monte Carlo: Aston Martin DB7 Vantage, Chevrolet Corvette Z06, TVR Cebera Speed 12, i Ford SVT Mustang Cobra R, a także Jaguar XJ220 Police Car, Chevrolet Corvette Z06 Police Car i TVR Cebera Speed 12 Police Car, które będą dostępne jedynie w Cop Chase w Monte Carlo.

Tokyo: Nissan Skyline GT-R V-Spec, Dodge Charger, Subaru Impreza 22B i Shelby Series 1, a także Nissan Skyline GT-R V-Spec Police Car, Subaru Impreza 22B Police Car, i Toyota Supra Police Car, dostępne jedynie w Cop Chase.

Total Immersion Racing

W trybie kariery wpisz się jako:
Loaded - wszystkie wozy
Downforce - kart
Road Sweeps - wszystkie trasy
Feather - niska grawitacja
Poke - zwolnione tempo gry
Walk it - wolniejsze samochody przeciwników
No Dogs - wyłącza HUD

Unreal 2

Podczas gry naciśnij [~], by otworzyć konsolę - i wpisz:
BeMyMonkey - włącza cheat mode
God - god mode
Invisible - niewidzialność
Loaded - masz wszelką broń
AllAmmo - dostajesz amunicję
GodEx(X) - god mode dla wskazanej postaci
Phoenix - dostajesz pancerz Phoenix
FearMe - boisz się wroga
Ghost - ghost mode [przenikanie przez obiekty]
Fly - latamy sobie
Amphibious - nie wiedziałem, że tak wspaniale pływasz
Walk - anuluje efekty ghost, fly, amhibious
SloMo(#) - zwolnij szybkość gry o parametr #
SetJumpZ(#) - możesz zmienić wysokość skoków
ToggleInfiniteAmmo - nieskończona amunicja
ToggleReloads - włącza/wyłącza automatyczne przeładowanie broni
ToggleInvisibility - włącza/wyłącza niewidzialność
Teleport - teleportacja do wskazanego miejsca
NextLevel - skok na następny level
Open(x) - otwiera mapę o nazwie x
ToggleSpeed podwójna prędkość
SetSpeed(#) - ustalasz prędkość
ChangeSize(#) - zmieniasz własną wielkość
Goodies(#, ##) - dostajesz # szt. broni/amunicji itd. o nazwie ##
Difficulty(#) - zmienia poziom trudności gry
ViewSelf - centrujesz kamerę na sobie
ToggleTimeDemo - włącza time demo
BehindView - włącza tryb TPP
KillHitNPC - zabija stwora, w którego celujesz
KillActiveNPCS - zabija wszystkie aktywne stwory na planszy
ToggleHUD - włącza/wyłącza HUD

UT 2003

W pliku: **Ut2003.ini**, dopisz następujące linie:
[XInterface.Tab_SPTutorials]
bTDMUnlocked=True
bDOMUnlocked=True
bCTFUnlocked=True
bBRUnlocked=True
[XInterface.Tab_PlayerSettings]
bUnlocked=True

Dzięki temu masz dostęp do wszystkich plansz w Single Playerze oraz wszystkich postaci (możesz wybrać skina Brocka, Malcolma lub Laurena z oryginalnego UT - a czemu Johnsona nie?).

Tylko teraz gratisy do wyboru! Wybieraj:

MAGIX
see. hear. feel. create

Alien Paranoja, Tipsomaniak 3, Przeklęta Ziemia, Samouczek Corel Draw, Historia Kina a DODATKOWO Etui na 10 CD jeżeli zamawiasz 2 programy.

189,00

Magix video 2.0 deluxe
Wszystko czego potrzebujesz do wyprodukowania filmu jest tu zawarte. Intuicyjny interfejs - nieograniczone możliwości - efekt murowany.

39,90

Magix DJ Remixing Kit
3 w 1, program do miksowania, Remixer, Music Maker i zestaw sampli 3CD

29,90

Play R XXL
Sprawdź się jako DJ. Odtwarzaj nagrania z dwóch źródeł i miksuj je ze sobą

269,00

Magix video 2.0 deluxe
Magicz, efekty, zakręcone wejścia, montaż z nawet kilku kamer - stwórz studio wideo na maksa

49,00

Magix music maker generation 8
Jeden z najbardziej udanych programów dla twórców nowoczesnej muzyki. 3CD i symboliczna cena

39,90

Magix techno maker
Maszyna techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny!

29,90

Magix mp3 maker gold
Zalewaj pliki z internetu, swojej kolekcji lub kwiat eksperymentowych, zwiększ przy wykorzystaniu tego programu, wypal własny CD z hitami

39,90

Magix pc cleaning lab
M.in.: odszumianie, eliminacja trzasków, wycinanie wokalu (karaoke)

139,00

Magix movies to CD&DVD
Obróbka filmów na domowym PC

129,00

Magix pictures to CD&DVD
Edycja i zarządzanie zdjęciami

99,00

Magix CD&DVD burnR
Nagrywa CD i DVD, konwertuje MP3, edycja okładek

99,00

39,90

MAGIX Piano & keyboard workshop
Nauka gry na pianinie i syntezatorze

Cena promocyjna przy zamówieniu dowolnego innego produktu z serii MAGIX

39,00

Hip hop 1&2
Zestawy sampli z bestsellerowej płyty

25,00

Hip hop 3
Najnowszy zestaw sampli z bestsellerowej serii

dźwięk - loopy
amunicja do programów muzycznych

ambient dub	25
dance	25
future wave	25
hard house electro	25
klimatyczne brzmienia	25
techno power	25
hip hop 1	25
hip hop 2	25
hip hop 1&2	39
hip hop 3	25
minimal techno trance	25
music party system 1	25
music party system 2	25
zakręcone rytmy i tapety muzyczne	25
midi power	14,99

PROMOCJA!
Wybierz 2 zestawy spośród tych oznaczonych tym logo i otrzymasz 3 za połowę ceny!
Albo zapomnij o kolejce w kasie i kup przez Internet!

99,00

Magix music maker
rewelacyjny program do tworzenia muzyki na konsoli PlayStation 2. Sample w zestawie

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ NASTĘPNEGO NUMERU NINIEJSZEGO CZASOPISMA

COŚ DLA CIAŁA

Age of empire collectors edition	159,90	Duke Nukem		Hitman 2	128,9	Midtown Madness	32,90
Age of Empires Gold	32,90	Manhattan Project stara cena: 79	39,9	Hitchcock: Ostatnie cięcie	19,9	Might & magic IX	94,9
Age of Wonders II	64,9	Dungeon Siege stara cena:179	169,9	Huge gorączka czarnych diamentów stara cena: 79	76,9	Morrowind (The Elder Scrolls III) nowość	94,9
Airline Tycoon Evolution	68,9	Euro Fighter Typhoon	19,9	Hugo magiczna podróż stara cena 79	76,9	NBA LIVE 2003 nowość	119,9
Baldurs Gate 2 + Tron Bhaala	58,9	Europa Universalis 1+2	58,9	Hugo tropikalna wyspa stara cena 79	76,9	NHL 2003	119,9
Battlefield 1942	109	Europa Universalis: II Wojna Światowa (PL) nowość	86,9	Hugo tropikalna wyspa 2 stara cena 79	76,9	Neverwinter Nights	128,9
Beach Life	119,9	Fallout 2	19,9	Hugo zaczarowany dąb stara cena 79	76,9	No One Lives Forever 2	119,90
Bob Budowniczy: damy radę	43,9	Frontline attack - war over europe	69	Hugo Bohaterowie sawanny nowość	76,9	PARTNERS	89,9
Bowling (kręgle)	19,9	Gothic	58,9	Icewind Dale II (PL)	94,9	Perfect Pool (bilard)	19,9
Cartoon Maker PL	49,9	Gry karciane 1	25	Iron Storm (PL) nowość	86,9	Pet Racer stara cena 59	44,9
Capitalism 2	94,9	Gry karciane 1&2	38	Jazz Jack rabbit	39,9	Pet Soccer stara cena 59	44,9
Chrome	tel.	Gry Karciane 2	25	Kajko i Kokosz w Krainie Borostworów	19,9	Piłkarz i gry zręcznościowe	25
Codename Outbreak	24,9	GTA III stara cena 99	92,9	Kozacy: Sztuka wojny PL	68,9	Planeta małp	19,9
Colobot	24,9	Hegemonia PL nowość	76,9	Kurcze pieczone	19,9	Pluton PL	69,9
Conan barbarian	48,9	Harry Potter - Sekrety Komnaty Tajemnic	119	Kurka wodna	19,9	Reah dvd/CD	42,9
Combat Flight Simulator	32,90	Heroes IV 2.0	92,9	Lego creator Harry Potter nowość	119	Reah+Schizm	59
Combat Mission Gold nowość	76,9	Master of Orion 3 PL	109	Mafia (PL)	92,9	Road wage	19,9
Command & Conquer Generals najtaniej		Medal of honor	118,9	Robin Hood: Legenda Sherwood PL	27,9	Robbo millenium	42,9
Divine Divinity nowość	126,9					Saga Heroes of Might & Magic PL 9 CD	143,9
Disciples II: Mroczne Proroctwo(PL)	42,9					Saga Icewind Dale (PL)	119,90
						Schizm (dvd lub 5CD)	42,9
						Schizm + Reah (DVD)	65,9
						Scooby Doo i Miasto Duchów	52,90
						Settlers 4 ZŁOTA EDYCJA	98,9
						Settlers 4 trojanie i eliksir mocy stara cena: 49	44,9
						Ski Resort Tycoon 2	72,90
						Sims zwierzaki (PL)	74,9
						Sims balanga	74,9
						Sims wakacje bestseller	74,9
						Sims światowe życie	74,9
						SPEEDWAY GPX	69
						Splinter Cell PL	126,9
						Syberia (PL) nowość	74,9
						Soldiers of fortune 2	154,9
						Spiderman stara cena: 169	158,9
						Star trek deep space 9 domnion	49,9
						Star Wars: Jedi Knight II stara cena 169	158,9
						Sudden Strike Forever	72,90
						Target	19,9
						Taxi challenge nowość	29,9
						Taxi drivor	27,9
						THE THING	121,9
						Tony Hawk Pro Skater 2	38
						Toon car	18,9
						Tomb Raider 3	29
						Total Immersion Racing	89,9
						Twierdza: Kruciata PL	118,9
						Unreal	19,9
						War commander	94,9
						Warcaby stara cena 59	49
						Warcraft III stara cena 129	89,9
						Wnerwiony dziekowicz	29
						Worms World Party	58,9
						Quake 2	38

118,90

The Sims Online

117,90

Sim City 4 (PL)

109,90

Battlefield 1942

159,90

Medieval Total War

85,00

Celtic Kings - rage of war (PL)

169,90

Unreal Tournament 2003

72,90

Battlefield 1942 The Road to Rome

115,90

Władca pierścieni - Drużyna

159,90

Unreal II: The Awakening

42,90

Dino Crisis 2

118,90

Prawdziwiec PL

89,90

Warcraft III (PL)

59,90

Harry Potter

119,90

Harry Potter - kamień filozoficzny (PL)

126,90

Splinter Cell (PL)

119,90

Sims Deluxe (PL)

85,00

Gothic II (PL)

118,90

James Bond 007 NightFire

119,90

Neverwinter Nights (PL)

85,90

Project IgI 2: covert strike

GRAFIKA

After shot (obróbka zdjęć cyfrowych) nowość	239
Foto office (obróbka zdjęć cyfrowych, teraz wersja polska!!!) nowość, stara cena: 90	69
Corel draw 8 classic (idealny do upgradów :) stara cena 379	299
Paint shop pro 7 (retusz, edycja, grafiki, zdjęć)	548
Galeria Fontów (100 fontów,TTF i Postcript type 1) nowość	59
Polskie Fonty 1(104 fonty, TTF i Postcript type 1)	59
Polskie Fonty 2 (104 fonty, TTF i Postcript type 1)	59
Polskie Fonty 1+2 (208 fontów, TTF i Postcript type 1) bestseller	99
Eksplozja kolorowych klipartów	25
10000 klipartów	25
Galeria Kolorowych Klipartów	25
Najlepsze klipary	25
Wszystkie 4 zestawy klipartów razem kosztują dużo taniej! bestseller	79

TANIOCHA

Kurka Wodna 2	19,9	Gabi poznaje świat	14,9	Kurcze pieczone	19,9	Scooter Pro	19,9
Afrikan Safari Deluxe	19,9	Hagmon	19,9	kurs prawa jazdy 2003	19,9	Search & Rescue	19,9
Bajt	14,9	Imperium Azteków	14,9	Max i Maria na zakupach	14,9	Shadow Company	14,9
Bowling	19,9	Indyki deluxe	14,9	Perfect Pool	19,9	Sheep	19,9
Człowiek gór	14,9	Kart Challenge	14,9	Przeklęta Ziemia	14,9	Sleepwalker	19,9
Dzikie Gęsi	14,9	Kurka Wodna	19,9	Roadwage	19,9	Solaris 104	19,9
						Topcar	19,9

PORABANE CENY czyli kolejny zjazd WYPRZEDAŻowy (ilości mocno ograniczone)

Kurka Wodna 2	19,9	Opsys PL	9,9	World War III PL	19,9	RIM - wojna o planetę PL	9,9
Europa Universalis Gold PL	9,9	Nina kroniki agenta PL	9,9	Zwariowany Czarodziej	9,9	Case Closed PL	9,9
Defender of the Crown PL	9,9	Millionaire 2 PL	9,9	-Tajemniczy dom Bellinigo	9,9	Etherlords PL	9,9
Submarine Titans PL	9,9	Książę i Tchórz PL	9,9	Starlancer Microsoft	9,9		
Scout PL	9,9	Resurrection	9,9	S.W.I.N.I.A. PL	9,9		

I wiele innych, zaglądaj często do działu wyprzedaż w www.fajny.pl

Zadzwoń po bezpłatny KATALOG

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358
0601 732888

FAKSUJ:
(071) 3537010

PISZ na adres:
EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET:
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

SKLEP FIRMOWY:
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

BIURO HANDLOWE:
EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 8.90 zł. Płatne przy odbiorze.

prowadzimy także sprzedaż hurtową, poszukujemy partnerów handlowych

EXE DAK

www.fajny.pl

12 m

Twoje oczy Go lubią

Monitory NEC MultiSync® LCD

NEC

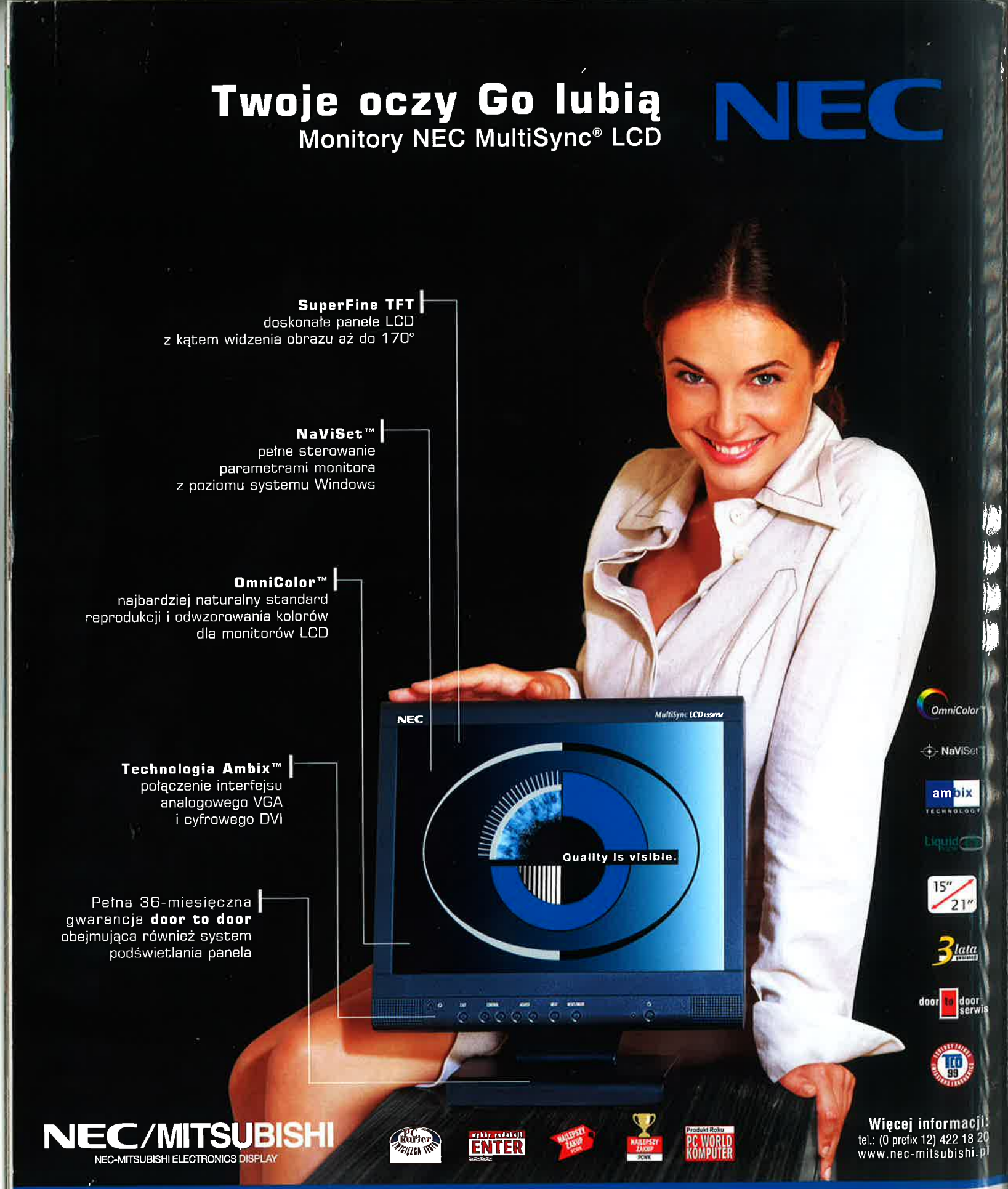
SuperFine TFT
doskonałe panele LCD
z kątem widzenia obrazu aż do 170°

NaViSet™
pełne sterowanie
parametrami monitora
z poziomu systemu Windows

OmniColor™
najbardziej naturalny standard
reprodukcji i odwzorowania kolorów
dla monitorów LCD

Technologia Ambix™
połączenie interfejsu
analogowego VGA
i cyfrowego DVI

Pełna 36-miesięczna
gwarancja **door to door**
obejmująca również system
podświetlania panela



OmniColor
NaViSet
ambix TECHNOLOGY
Liquid
15" 21"
3 lata
door to door serwis
TCO 99

NEC/MITSUBISHI
NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

PC Kurier · wybór redakcji ENTER · NAJLEPSZY ZAKUP PCWW · NAJLEPSZY ZAKUP PCWW · Produkt Roku PC WORLD KOMPUTER

Więcej informacji:
tel.: (0 prefix 12) 422 18 20
www.nec-mitsubishi.pl

Autoryzowane punkty sprzedaży monitorów NEC MultiSync®

Białystok A3.PL 085 664 44 44 • MEGA.COM 085 745 54 23 • SIMMTECH 085 747 00 51 • ZETO 085 741 68 58 • **Bielsko Biała** HDD KOMPUTER 033 812 44 13 • KONTRAST II 033 819 35 17 • SELCOM 033 496 92 27 • **Bydgoszcz** ART MAG 052 322 13 56 • COM-ART 052 373 77 67 • LOGON 052 326 00 00 • **Bytom** INTER-ES 032 282 98 70 • **Bytów** TOMEX 059 822 39 09 • **Choszczno** MCR SOFT 095 765 13 39 • **Elbląg** INFOTECH 055 233 70 78 • **Gdańsk** GRAL 058 345 20 00 • **Gdynia** AUTO 058 661 20 05 • ALT-COMPUTER 058 620 58 51 • NET SERVICE 058 620 60 53 • **Gliwice** WASKO 032 332 56 63 • **Głogów** STARCOM 076 835 47 47 • TPC 076 835 72 47 • **Grudziądz** BOBOLAND 056 642 77 00 • **Jelenia Góra** TPC 075 642 03 90 • **Kalisz** SOFTON 062 767 60 38 • **Katowice** KG CENTRUM 032 781 81 33 • KOMPUTERY CEI 032 206 24 55 • **Kielce** KWARK 2 041 368 61 72 • SKANER 041 343 11 69 • **Koszalin** AMADO 094 342 43 83 • **Kraków** BIT COMPUTER 012 421 17 31 • PC PROJEKT 012 421 26 17 • INTAX SYSTEM 012 423 52 23 • **Kraśnik** INSTALL NET 081 826 18 30 • **Kutno** AKCES 024 253 86 43 • **Legnica** TPC 076 862 08 95 • VADMARG 076 866 05 49 • **Leżajsk** PIONEER 017 242 88 83 • **Lubin** TPC 076 841 11 70 • **Lublin** RESET-PC 081 532 04 25 • RETURN 081 746 55 43 • WIDOK 081 525 31 48 • VICO 081 746 00 42 • **Łódź** BANSEK 042 633 45 96 • FAST 042 613 37 00 • IDEAŁ 042 682 25 06 • LUCKY STAR 042 639 51 49 • OL-MAR 042 637 71 12 • PROFIT CZ 042 631 94 20 • **Mysłowice** KG CENTRUM 032 222 13 37 • **Nowy Targ** AND COMPUTERS 018 264 62 24 • **Nysa** CENTER 077 433 06 60 • **Olsztyn** BIT SERWIS 089 535 95 94 • ETOS 089 535 08 08 • SL COMPUTER 089 535 38 74 • **Opole** QUANTO 077 441 77 51 • CENTRUM KOMPUTEROWE 077 442 71 61 • **Ozorków** BIT SERWIS 042 718 90 90 • **Płock** IT SYSTEMS 024 268 98 04 • **Poznań** AXE PRIM 061 833 70 71 • DGM COMPUTERS 061 870 11 55 • GROTTIS 061 827 26 87 • HARDSOFT TELEKOM 061 662 28 00 • KOMPUTRONIK 061 832 62 57 • MCM COMPUTER 061 847 25 85 • PRODATA 061 841 74 45 • PRO-INFO 061 662 57 21 • ROM COMPUTER 061 484 49 75 • **Radom** EUROSOFT 048 363 24 19 • **Rzeszów** CENTRUM QUATRO 017 853 51 63 • IMM VOBIS 017 852 65 78 • **Siechnice** EON 0607 660 239 • **Szczecin** LOGOS 091 488 18 19 • **Świdnica** TPC 074 852 09 64 • **Tychy** VIDEOBIT 032 227 69 75 • **Warszawa** EMITER 022 841 48 41 • FORMAT 022 625 40 09 • INTRA TRADE 022 632 22 66 • LORIEN 022 618 12 71 • MALIBU PC 022 836 43 05 • PARSER 022 636 69 85 • RIMCO 022 616 01 33 • STATIM COMPUTER 022 840 37 31 • TWINS 022 584 91 00 • **Wrocław** AGE COMPUTER 071 327 27 27 • CERTUS 071 790 00 59 • INTER-ES 071 782 11 47 • POLBRAS COM 071 371 81 71 • POP LAND 071 794 70 92 • PROLINE 071 341 88 32 • PS COMPUTER 071 359 97 00 • TPC 071 339 85 44 • **Zielona Góra** PCT 068 324 09 50 • **Żarów** ADA 074 857 03 80